

II ÉVFOLYAM 67. SZÁM  
1998. JÚNIUS 1. TUD

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

# LEZU KONZOL

## ROAD RASH 3-D

ROAD RASH 3-D - PLAYSTATION

### POKOL ANGYALAI EGYESÜLVETEK!

2.6 km  
Rural highway to  
city streets.  
Medium traffic  
Cafe LeDeuce

Welcome to  
Motorhead Mobile...





# ESZMOMAGYALAT

1389 BUDAPESTI POSTAFIÓK 132 TEL. 339-0576

Az akciós áraknak kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvényvel érvényesül!



**SONY PSX-1  
CONTROL PAD  
DEMO CD  
HÍVJ!**

## PLAYSTATION



**NINTENDO 64  
1 CONTROL PAD  
HÍVJ!**

## NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

**AGENT ARMSTRONG** 11990-  
**AGLE WARRIOR** 7990-  
**AIR NACE** 9990-  
**ALIEN TROLOGY (PLATINUM)** 9990-  
**ALZADA** 11990-  
**AUTO DESTRUCT** 11990-  
**AVYON SENNA KART DUEL** 11990-  
**BALL BAZER CHAMPIONS** 11990-  
**BATTLE ARENA HOSZONDEN 3** 11990-  
**BEAN MAGNIFICAD** 11990-  
**BLAZING DRAGONS** 11990-  
**BOCCY KOMB** 11990-  
**BRAMA FORCE** 11990-  
**MEAT OF FIRE 2** 11990-



**BUBBLE SCLE** 7990-  
**BUFFET** 11990-  
**BUGGERS** 11990-  
**BUSHIDO BLADE** 11990-  
**BUST A MOVIE 5 ARCADE** 7990-  
**CACED ALBERT** 11990-  
**CAMARADERON** 11990-  
**CHILL** 11990-  
**COCKNEY WARS** 9990-  
**COMMAND & CONQUER** 9990-  
**CROSS BROTHERS 2** 11990-  
**CRASH BANDICOOT (PLATINUM)** 11990-  
**CRASH BANDICOOT 2** 11990-  
**CITICOM** 11990-  
**CICO** 11990-  
**CRUSADER NO REMORSE** 11990-  
**CRYPT KILLER** 11990-  
**CYBERIA** 7990-  
**DARK FORCES** 11990-  
**DARK CHEN** 11990-



**DARKEIGHT CONDUCT** 11990-  
**DEATHRAY DUNGEON** 11990-  
**DESTRUCTION LABY 2** 6990-  
**DEVIL DECEPTION** 11990-  
**DIMALO** 11990-  
**DIE RAID (PLATINUM)** 6990-  
**DISRUPT** 6990-  
**DIVE MAREM 3** 11990-  
**DYNASTY WARRIORS** 11990-  
**EPOQUE RACING** 7990-  
**FACE TO BACK** 7990-  
**FANTASTIC FOOT** 9990-  
**FECHNE 1178** 9990-  
**FIFA 98** 11990-  
**FIPPING FORCE** 11990-  
**FORNULA 1 97** 11990-  
**FORNULA GATES** 11990-  
**FORNAXEN** 11990-  
**FRUGGER** 11990-



**G POLICE** 11990-  
**GUN 3D** 11990-  
**GRAND THEFT AUTO** 11990-  
**GRAND THEFT AUTO** 11990-  
**GRO RUNNER** 11990-  
**HEART OF DARKNESS** 11990-  
**INDY 500** 7990-  
**INTERNATIONAL TRACK & FIELD** 7990-  
**ISS SOCCER PRO** 11990-  
**UNDEAD** 11990-  
**ERSEY DUEL** 11990-  
**ET REBEK 2** 11990-  
**EDGE DREDO** 11990-  
**EMPIRE TASHI 2** 11990-  
**ELCHICA** 11990-  
**LAST REPORT** 11990-  
**LETHAL ENFORCERS** 11990-  
**LOST WARRIORS 3** 11990-  
**LOST WORLD JURASSIC PARK 2** 11990-  
**LUCKY LINE** 11990-  
**MASS DESTRUCTION** 9990-

**MAGNUM FORCE** 11990-  
**MAK** 11990-  
**MET WARRIOR 2** 11990-  
**MEN IN BLACK** 11990-  
**MICROMACHINES V2** 11990-  
**MORRILL KOMBAT TELEPORT /X** 11990-  
**MOTO RACER** 11990-  
**ACRIDE MASH** 11990-  
**MAGNUS TOLON GRANDPRIX 2** 11990-  
**MAGNUS WINTER OLYMPICS** 11990-  
**NANOKITE WARRIOR** 11990-  
**NASCAR 98** 11990-  
**NBA FASTBREAK 98** 11990-  
**NBA LIVE 98** 11990-  
**NEED FOR SPEED 2** 11990-  
**NEED FOR SPEED 3** 11990-  
**NEWMANHAAS** 11990-  
**NHL 98** 11990-  
**NHL FACE OFF 98** 11990-  
**NIGHTMARE CREAKIES** 11990-  
**NUCLEAR STREET** 11990-  
**ODDNOPE ARE 5 COODSEE** 11990-  
**ONE** 11990-  
**OVERCLOCK** 11990-  
**PANDEMONIUM** 11990-  
**PANDEMONIUM 2** 11990-  
**REAL PERFORMANCE** 11990-  
**PERFECT WEAPON** 11990-



**PGA TOUR GOLF 98** 11990-  
**PIECES** 11990-  
**PITFALL 3D** 11990-  
**PORCUE CHALLENGE** 11990-  
**PREMIER MANAGER 98** 11990-  
**PRO PRIMA TIME SHOCK** 11990-  
**PROJECT X 2 - NO REEF** 11990-  
**RAULT CIGARS** 11990-  
**RAMPAGE WORLD TOUR** 11990-  
**RAT** 9990-  
**RATHMAN** 7990-  
**RATVOM** 11990-  
**REBEL ASSAULT 1** 11990-  
**REBEL ASSAULT 2** 11990-  
**REBEL ASSAULT 3** 11990-  
**REBEL ASSAULT 4** 11990-  
**REBEL ASSAULT 5** 11990-  
**REBEL ASSAULT 6** 11990-  
**REBEL ASSAULT 7** 11990-  
**REBEL ASSAULT 8** 11990-  
**REBEL ASSAULT 9** 11990-  
**REBEL ASSAULT 10** 11990-  
**REBEL ASSAULT 11** 11990-  
**REBEL ASSAULT 12** 11990-  
**REBEL ASSAULT 13** 11990-  
**REBEL ASSAULT 14** 11990-  
**REBEL ASSAULT 15** 11990-  
**REBEL ASSAULT 16** 11990-  
**REBEL ASSAULT 17** 11990-  
**REBEL ASSAULT 18** 11990-  
**REBEL ASSAULT 19** 11990-  
**REBEL ASSAULT 20** 11990-  
**REBEL ASSAULT 21** 11990-  
**REBEL ASSAULT 22** 11990-  
**REBEL ASSAULT 23** 11990-  
**REBEL ASSAULT 24** 11990-  
**REBEL ASSAULT 25** 11990-  
**REBEL ASSAULT 26** 11990-  
**REBEL ASSAULT 27** 11990-  
**REBEL ASSAULT 28** 11990-  
**REBEL ASSAULT 29** 11990-  
**REBEL ASSAULT 30** 11990-  
**REBEL ASSAULT 31** 11990-  
**REBEL ASSAULT 32** 11990-  
**REBEL ASSAULT 33** 11990-  
**REBEL ASSAULT 34** 11990-  
**REBEL ASSAULT 35** 11990-  
**REBEL ASSAULT 36** 11990-  
**REBEL ASSAULT 37** 11990-  
**REBEL ASSAULT 38** 11990-  
**REBEL ASSAULT 39** 11990-  
**REBEL ASSAULT 40** 11990-  
**REBEL ASSAULT 41** 11990-  
**REBEL ASSAULT 42** 11990-  
**REBEL ASSAULT 43** 11990-  
**REBEL ASSAULT 44** 11990-  
**REBEL ASSAULT 45** 11990-  
**REBEL ASSAULT 46** 11990-  
**REBEL ASSAULT 47** 11990-  
**REBEL ASSAULT 48** 11990-  
**REBEL ASSAULT 49** 11990-  
**REBEL ASSAULT 50** 11990-  
**REBEL ASSAULT 51** 11990-  
**REBEL ASSAULT 52** 11990-  
**REBEL ASSAULT 53** 11990-  
**REBEL ASSAULT 54** 11990-  
**REBEL ASSAULT 55** 11990-  
**REBEL ASSAULT 56** 11990-  
**REBEL ASSAULT 57** 11990-  
**REBEL ASSAULT 58** 11990-  
**REBEL ASSAULT 59** 11990-  
**REBEL ASSAULT 60** 11990-  
**REBEL ASSAULT 61** 11990-  
**REBEL ASSAULT 62** 11990-  
**REBEL ASSAULT 63** 11990-  
**REBEL ASSAULT 64** 11990-  
**REBEL ASSAULT 65** 11990-  
**REBEL ASSAULT 66** 11990-  
**REBEL ASSAULT 67** 11990-  
**REBEL ASSAULT 68** 11990-  
**REBEL ASSAULT 69** 11990-  
**REBEL ASSAULT 70** 11990-  
**REBEL ASSAULT 71** 11990-  
**REBEL ASSAULT 72** 11990-  
**REBEL ASSAULT 73** 11990-  
**REBEL ASSAULT 74** 11990-  
**REBEL ASSAULT 75** 11990-  
**REBEL ASSAULT 76** 11990-  
**REBEL ASSAULT 77** 11990-  
**REBEL ASSAULT 78** 11990-  
**REBEL ASSAULT 79** 11990-  
**REBEL ASSAULT 80** 11990-  
**REBEL ASSAULT 81** 11990-  
**REBEL ASSAULT 82** 11990-  
**REBEL ASSAULT 83** 11990-  
**REBEL ASSAULT 84** 11990-  
**REBEL ASSAULT 85** 11990-  
**REBEL ASSAULT 86** 11990-  
**REBEL ASSAULT 87** 11990-  
**REBEL ASSAULT 88** 11990-  
**REBEL ASSAULT 89** 11990-  
**REBEL ASSAULT 90** 11990-  
**REBEL ASSAULT 91** 11990-  
**REBEL ASSAULT 92** 11990-  
**REBEL ASSAULT 93** 11990-  
**REBEL ASSAULT 94** 11990-  
**REBEL ASSAULT 95** 11990-  
**REBEL ASSAULT 96** 11990-  
**REBEL ASSAULT 97** 11990-  
**REBEL ASSAULT 98** 11990-  
**REBEL ASSAULT 99** 11990-  
**REBEL ASSAULT 100** 11990-



**SHOW RACER** 11990-  
**SCOTCH STRIKE** 7990-  
**SPACE JAM** 7990-  
**SPAWN** 11990-  
**SPEEDSTER** 11990-  
**SPICE WORLD** 11990-  
**STAR SLAMMERS** 11990-  
**STEEL REIGN** 11990-  
**STREET FIGHTER II PLUS ALPHA** 11990-  
**SUPER PANG COLLECTION** 11990-  
**SWIMMERS OF FEAR KASH** 11990-  
**SWAGMASH** 11990-  
**SYNCHRONIC WARS** 11990-  
**SYNCHRONIC WARS 2 (PLATINUM)** 11990-  
**TEN DIVE 4** 11990-  
**THE ACUTE** 11990-  
**THE HORROR** 11990-  
**THE HORROR 2** 11990-  
**THE HORROR 3** 11990-  
**THE HORROR 4** 11990-  
**THE HORROR 5** 11990-  
**THE HORROR 6** 11990-  
**THE HORROR 7** 11990-  
**THE HORROR 8** 11990-  
**THE HORROR 9** 11990-  
**THE HORROR 10** 11990-  
**THE HORROR 11** 11990-  
**THE HORROR 12** 11990-  
**THE HORROR 13** 11990-  
**THE HORROR 14** 11990-  
**THE HORROR 15** 11990-  
**THE HORROR 16** 11990-  
**THE HORROR 17** 11990-  
**THE HORROR 18** 11990-  
**THE HORROR 19** 11990-  
**THE HORROR 20** 11990-  
**THE HORROR 21** 11990-  
**THE HORROR 22** 11990-  
**THE HORROR 23** 11990-  
**THE HORROR 24** 11990-  
**THE HORROR 25** 11990-  
**THE HORROR 26** 11990-  
**THE HORROR 27** 11990-  
**THE HORROR 28** 11990-  
**THE HORROR 29** 11990-  
**THE HORROR 30** 11990-  
**THE HORROR 31** 11990-  
**THE HORROR 32** 11990-  
**THE HORROR 33** 11990-  
**THE HORROR 34** 11990-  
**THE HORROR 35** 11990-  
**THE HORROR 36** 11990-  
**THE HORROR 37** 11990-  
**THE HORROR 38** 11990-  
**THE HORROR 39** 11990-  
**THE HORROR 40** 11990-  
**THE HORROR 41** 11990-  
**THE HORROR 42** 11990-  
**THE HORROR 43** 11990-  
**THE HORROR 44** 11990-  
**THE HORROR 45** 11990-  
**THE HORROR 46** 11990-  
**THE HORROR 47** 11990-  
**THE HORROR 48** 11990-  
**THE HORROR 49** 11990-  
**THE HORROR 50** 11990-  
**THE HORROR 51** 11990-  
**THE HORROR 52** 11990-  
**THE HORROR 53** 11990-  
**THE HORROR 54** 11990-  
**THE HORROR 55** 11990-  
**THE HORROR 56** 11990-  
**THE HORROR 57** 11990-  
**THE HORROR 58** 11990-  
**THE HORROR 59** 11990-  
**THE HORROR 60** 11990-  
**THE HORROR 61** 11990-  
**THE HORROR 62** 11990-  
**THE HORROR 63** 11990-  
**THE HORROR 64** 11990-  
**THE HORROR 65** 11990-  
**THE HORROR 66** 11990-  
**THE HORROR 67** 11990-  
**THE HORROR 68** 11990-  
**THE HORROR 69** 11990-  
**THE HORROR 70** 11990-  
**THE HORROR 71** 11990-  
**THE HORROR 72** 11990-  
**THE HORROR 73** 11990-  
**THE HORROR 74** 11990-  
**THE HORROR 75** 11990-  
**THE HORROR 76** 11990-  
**THE HORROR 77** 11990-  
**THE HORROR 78** 11990-  
**THE HORROR 79** 11990-  
**THE HORROR 80** 11990-  
**THE HORROR 81** 11990-  
**THE HORROR 82** 11990-  
**THE HORROR 83** 11990-  
**THE HORROR 84** 11990-  
**THE HORROR 85** 11990-  
**THE HORROR 86** 11990-  
**THE HORROR 87** 11990-  
**THE HORROR 88** 11990-  
**THE HORROR 89** 11990-  
**THE HORROR 90** 11990-  
**THE HORROR 91** 11990-  
**THE HORROR 92** 11990-  
**THE HORROR 93** 11990-  
**THE HORROR 94** 11990-  
**THE HORROR 95** 11990-  
**THE HORROR 96** 11990-  
**THE HORROR 97** 11990-  
**THE HORROR 98** 11990-  
**THE HORROR 99** 11990-  
**THE HORROR 100** 11990-



**SEGA RALLY CHAMPIONSHIP** 13990- 7990-  
**SHINOBI X** 9990- 7990-  
**SPOT GOES TO HOLLYWOOD** 13990- 7990-  
**VIRTUA RACING** 7990-  
**VIRTUAL OPEN TENNIS** 7990-

## SATURN CD-K

**BLACK FIRE** 13990- 7990-  
**CRIME WAVE** 13990- 7990-  
**CRUSADER NO REMORSE** 7990-  
**FIFA 97** 13990- 7990-  
**GOLDEN AXE THE DUEL** 7990-  
**KEIO 2 FLYING SQUADRON** 13990- 7990-  
**NEED FOR SPEED** 13990- 7990-

**Akció! 7990 FT/DB**



## KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁZI(2)TÍPOCKET) 1999-  
GAME BOY NAGYTÓ-LÁMPA 3999-  
MD ACTION REPLAY V2.0 9999-  
NES ACTION REPLAY 5999-

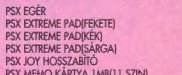


PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL 1999-  
PSX REAL ARCADE GUN 19999-

NINTENDO 64 JOYSTICK(6 SZÍN) 9999-  
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA 3999-  
NINTENDO 64 RF KÁBEL 7999-  
NINTENDO 64 RUMBLE PAK 4999-  
NINTENDO 64 TORQUE KORMÁNY + PEDÁL 24999-  
PSX 4.5 JOY ELCSÓT 9999-  
PSX ANALOG JOYPAD 9999-  
PSX ARCADE STICK 9999-  
PSX CONTROL STATION PAD 3999-



PSX RF KÁBEL 7999-  
PSX TORQUE KORMÁNY + PEDÁL 24999-  
PSX DUAL SHOCK 11999-  
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 3999-  
SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER 3999-  
SNES JOY (EREDETI) 4999-  
SNES TORQUER JOY 4999-  
SNES ACTION REPLAY V2.0 9999-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



# TARTALOM

Hírek	.....
Square hírdonságok (PSX)	.....
Cardinal Syn (PSX)	.....
Klonos (PSX)	.....
World Cup 98 (N64, PSX)	.....10
Extreme-G (N64)	.....11
Kula World (PSX)	.....12
Treasures of the Deep (PSX)	.....13
Point Blank (PSX)	.....14
Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)	.....15
Spice World - Total NBA 98 (N64)	.....16
Mystical Ninja (N64)	.....18
Motorhead (PSX)	.....20
Dual Heroes - Rampage W.T. (N64)	.....21
Forsaken (PSX)	.....22
Marton Csaba interjú	.....23
NHL Powerplay 98 - Super Match Soccer (PSX)	.....24
Man in Black (PSX)	.....25
Forsaken (N64)	.....26
Road Rash 3D (PSX)	.....28
Robotron 64 - Aero Gauge (N64)	.....29
NBA Courtside - Bust-A Move 2 (N64)	.....30
Tombil (PSX)	.....32
Wargames (PSX)	.....34
Rejtély	.....35
Csevegő	.....36
Lej-tár	.....



## aktuális 07

El sem tudom mondani, milyen jó érzés így hátródóve bepötyögni (ezt a kifejezést CoVBoy szótárából kölcsönöztem ki) az "Aktuális" sorait – mert azok a nyári összevont szám utolsó sorait! Emel, vége, megkezdődött a nyaralás, nyaralni, pihenni, aludni – ó, dehogy! Most vigye lezáró, hogy a nyári szünetben nekikül egy-két mellékletet kellőzött átadni. Meg aztán már most érkezett néhány olyan előzetes (5th Element, Ghost in the Shell), hogy előre érzem, gondban leszek az augusztus számmal. De az még messze van! Évezzétek it a TV-t a kette, és nyomuljatok valamilyen Multi Tap adapterre játékok – ideális kerit porty! Napozás közben szenteltek egy kis figyelmet nyírvényeinknek is – egy kassz cuccot nyerhettek! Ebben a számban egy halom olyan stufal foglalkoztat, melyek a nyáron, vagy közelében utaznak meg. Gyereztünk egy kicsit előre dolgozni, hogy aktuálisak maradjunk (B. Peti meg mindig nyígyi a Tombil cikket, V. Miki pedig egy ideje felekedett jár). Remélem elégedettek vagytok a tartalommal – de, hogy augusztusban milyen újdonsággal rukkolunk elő, az egyelőre maradjon titok. Ja, és vegyetek Dual Shock irányítót – eszméletlenül! Napolajban gazdag nyarat kíván.

MARTINAJ NAVRATILOVA

**576 KENZEL**  
A HESZELLEPT JÁTSZÁSHOZ  
JÁTSZÓKNA  
Az eddig megjelent  
számokat még nem késő  
megrendelni!

Cangame "576" Kft 1389  
Budapest, Postafiók 122.



A kiadványban megjelent szövegek és illusztrációk anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-8296  
Nyomda: Zrínyi Nyomda Budapest (06.2529/07-68-22)  
Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Martin  
Lektor: Molnár Sándor és Kovács László  
Nyomtatási előkészítés: Kismartoni Rózsika  
Leviteltetés: Recent Kft.  
Kiadja a Cangame Kft.,  
1127 Budapest,  
Sergely Gy. utca 17.  
Jelentés: 1389 Budapest,  
K. 122.  
Tartalom: A Hírke Rt.  
01 91 és alternatív  
nyomtatás  
010700000: 576 Kbyte  
Cangame Kft.,  
389 Budapest,  
K. 122.  
-mail: 576kb@irtaz.hu  
-imlap: ioad flash 3D



# playstation

## SPORTS CAR

A Virgin készíti azt az autósversenyes játékok, melyben a világ legdrágább és egyben leggyorsabb vorkocái a főszereplők: Porsche, Ford Esprone, Oldsmobile Aurora, NSX, McLaren F1. A program nagyon intelligens ellenfeleket és nagyfelbontású, szupergyors grafikat kínál, plusz olyan pályákat, mint: Las Vegas, Sebring, Laguna, Mosport Park Canada. Októberben.



## CRASH BANDICOOT 3

November végére igéri a Sony a Crash harmadik részét, melynek címe: Warped. Az új történetben a mellekszerelő Crash kishúga, Coco lesz. Újdon-sz a vízizöld pályák, a szuper pörgős és a dupla ugrás. A grafika jelentősen mértékben fel lesz javítva.



## TOMB RAIDER 3

Szinte novemberre készült el Lara anyó harmadik kalandja. A játék 15 pályát: London, India, Area 51- hogy csak néhányat említsék a helyszínek közül. Állítólag a küldetéseket most már többszörösen is végig lehet nyerni, több különböző útvonalat választva. A program használja az új analóg Dual Shock irányítót (az egyik kor a mozgás, a másik a nézelődés), és nagyfelbontású a grafika (újdon-sz lesz a színes fény megjelenése). Lesznek új ruhák, fegyverek, masinák, de az első részből ismert dino is visszatér. Ja, és Larának most már fele is lesznek. Hogy ez mire jó, arra nem térünk ki a készítő! Ez lesz az első olyan TR, amit kifejezetten PS-re fejlesztenek.



## COOL BOARDERS 3

Szinte a múltból kerültek fejlesztési Sony-ék a CB harmadik részét. Ez azt jelenti, hogy nagy teljesíté-  
si programot írtak, gyorsabb grafikat rúntak, új lehetőségekkel. Harmadik (II) pályák és hálójáték-  
nál választhatunk. Háza karakterek, tíz deszkák és olyan szponzorok, mint a Burton, QuikSilver és a Swatch. A program használja a link kábelt és a Multi Tap adaptert. Decemberben.



## MEGA MAN LEGENDS

Állítólag már októberben meglohatjuk, hogy ki rejtezik a két golyó alatt - a Capcom jövőbeli új-  
gamasz megjelenik az első 3D-s Mega Man játék. Sőt, az most nem akció program lesz, hanem RPG-  
kaland-akció! Logikai feladatok, hatalmas főellenfe-  
lek, mellekszerelők, hi-tech fegyverek várják a hő-  
s hőseket. Ja, az úriember most már sokkal né-  
lkül mutathatók.



## KARTINA

A stratégiai elemekkel kombinált RPG-jéről híres Allus augusztus végén dobja piacra új játékát. A harc körökre oszlik, mely során küzdhetünk fegyver-  
rel, vagy varázslattal is. Két főszereplő közül vá-  
laszthatunk, de a játék legnagyobb érdekessége,  
hogy az a Yoshioka Amoro rajzoló, aki a Final  
Fantasy 1-6 részében is közreműködött.



## FREESTYLE BOARDIN' 99

Már ősszel kijön a C3 első versélytúra, a Capcom vé-  
lőzvényai alá. Ebben a snowboardos játéknak 8 pa-  
lyán szerepelhetünk, 5 szereplő közül választhatunk. Több,  
mint 50 féle trükköt mutathatunk be. A játék erőssége az  
lesz, hogy a freestyle módban meglehetősen közelről  
származhatunk, így láthatunk - akár egyszerre ketten is.  
A program a valós grafika és a 3D-technika haszná-  
latát, így az ugrások elegyét elérhetik lesznek.



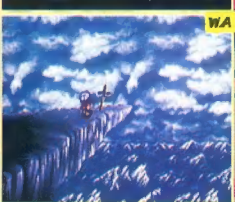
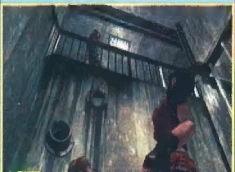
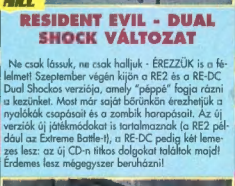
## MESSIAH

A karácsonyi piacra jön ki a Shiny új kiegészítő-  
lő játék, melynek főszereplője egy fűtő ház-  
angyalok. Kalandjáték lesz, de a legjobbak között!



## SILENT HILL

Mindenki a Konami Metal Gear Solid-át várja, de  
a cég persze más meglepetéseket is tartogat. Egy  
Resident-szerű játékon is dolgoznak, amely azon-  
ban inkább a klasszikus (giallik) horror kategóriá-  
ba tartozik. A történet egy autóbalesettel kezdődik,  
amely során elhúlik a főszereplő lánya. Innenről in-  
dulnak a "Szürkületi Zónába" illő események. A só-  
tét és feloldozás játékokat év végére igéri.





## EXTREME-G 2

Az Acclaim már az utolsó simítókat végezteti futarizkus versenyjátékának második részén. A program sebessége minimális mértékben is lett csökkentve, mert sok N64 tulajdonos szerint az előző rész néha létezően gyors volt... és ez a játszhatóság rovására ment. Az új epizódban már útelágazások is jókán lesznek, nemegyeznek madarak és persze bivalyosok is lesznek. Telen.



EG 2

## EMPEROR OF THE JUNGLE

Egik régóta megy már egy bizonyos sorozat és német RTL-es írók már valamelyik magyar adásánál, mégsem tűnt fel senkinek, hogy arról a cuki kis mesei kispajzsnak Disney-ek a Lion King-ek. Japánban 1960-ban adták a sorozatot, Amerikában 1966-ban. A képregény 1955-ből való. Alki meg akarta írni azt a jópofa történetet, és a kiszelemző Kimbót, annak jó barátát lesz az a kis alcsi/hozandó Jávát. Mivel a program még félig kész, csak jövőre várható.



EG 2

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 (98)

A Kosemi játéka még a mai napig is az egyik legjobb a Nintendo 64-es piacon (talán csak a World Cup 98 jobb nála), tehát a folyó téli is tapogatózniuk igértek. A grafika ha lehet, még szebbé teszi gondot fordítottak a játékok arányok kidolgozására, a stílusnak helyet a játék is nagyon van kompozíció. Tökéletesen helyet is győztet, mint például a képek látható, amikor egy gól után a szurkolók papírral-dobozal araszolnak el a zöld gyepet.



ISF 2

## SHADOWMAN

A Turak készítőjárdója a feladás a következő N64-es szuperjátékért, melynek címe Arnykőember. A játékok főszereplője egy fejedvadás, aki dinoszauruszok kezébe kerül, és a gonosz. A program kidolgozását hasonlít a Tomb Raiderre, de ellátogat arról több kaland elemet (logikai feladatokat) tartalmaz. Úgy tűnik, kezd komolyodni a N64 kínálata. Jövőre.



SM

## FLYING DRAGON

A (nő)készi kassza ismert Nintendo tálal az ezzel a bonyos játékkal fog betölteni az európai piacra. A grafika 2D és 3D módokra is átkerülhet, és két alapvető játékmódban is nyomonkövethető: sima bonyos, vagy IFG bonyos, ahol változtathatók a karakterek tulajdonságait és tárgyakat használhatunk. Ez végére.



FD

## SAN FRANCISCO RUSH 2

A sikeres autóverseny folytatása emellett a karácsonyi piacra kerül majd ki. Most már 12 pályán folyhat a kájdelen, melyek között ott lesz Las Vegas, New York, Hawaii és Seattle. Újinduló, hogy lesznek "stunt", azaz utolsó pályák, "loop"-ok és tilkos helyszínek is. Folytatunk majd legalább 10 új kocsival (összesen állítják 21 lez), vezethetünk hirtelen, kétkerekű és csúszathatunk is. A készítő végredményben az eredeti programot építették, de minden korábbi hibát kijavítva.



SFR 2

## PERFECT DARK

A Rare a GoldenEye sikerén felbuzdulva újabb 3D-n, "saját" szamizsamját "játékot" készített, amely a GE "motorján" alapozik. A főszereplő Joanna Dark (mért éppen egy nő?), akinek külföldi kitalálásokkal kell végrehajtaniuk. A dolog érdekessége, hogy most az idegenek ellen megy a harc. És nem a Póli ellen. A grafika még keményebb, a helyszínek fantasztikusak, lesz a 4 játékos mód, jarművek és tilkos helyek. De csak jövőre...



PD

## FREAK BOY

Igazi technika-hellucináció játéka lesz a FB, a Virgin-é. A főszereplő egy vektor-utazó (mindenképpen nagyon vektora ebben a világban), aki egy távoli bolygón küzd az igazsággal. Freak Boy-ja alakul át, egy szuperteremt, melynek fejé, teste és végtagjai helyére színt cserélhet, változtathat. Ezáltal külföldi speciális feladatokat tud végrehajtani. Mivel ez lesz a Virgin első N64 játéka, sokat várhatunk tőle. Nem mondhat, mikor...



FB



FB

## IGGY'S RECKIN' BALLS

Ha szeretnénk a kitalálások játékokat, akkor erre figyeljünk majd oda! Ez egy verseny/platform program lesz az Acclaim játékokból. Nyári kitalálások "arany" labda körül változhat a megnevezése az első helyre a nyolcvanhat pályán, egyszerre akár 4-en is játszhat. Horgászhat horgászot magán, egy csomó gonosz helyre vehet be a játékok ellen - mindent összesen 100 pályán. A grafika rendkívül látványos, az ötlet pedig teljesen eredeti. Összel.



FB

## STAR WARS: ROUGE SQUADRON

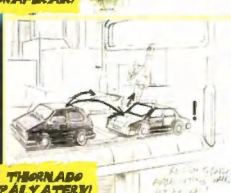
Oh, bárcsak már itt lennénk! A jelen már nyomholjuk az új N64-es Galaktikus Hódító játéka, amely története szerint a "Calligató" és a "Starblaster". Ez a Starblaster. A főszereplőben a lázadó elítélés és természetesen a Birodalom áll. Olyan missziókban repülhetünk, mint: pártot, jórészt, mentőakció és természetesen rajtások. A játékok során képrőlhatók az X-Wing és Y-Wing valamelyik típusú gépjármű, és a Hódító is. Helyszínek: Mos Eisley, Tatooine, Kessel, Mon Calamari. A játékok grafika bombasztikus, a tartalom pedig fenomenális lesz. Tuti nyár.



RS

## THORNADO (TURRICAN 64)

Nem csodás, nem álmítás: jön a mesés C64-es játék, a Turrican 64-es digitális Emlékeztető meg ró, milyen csúcs volt az a játék! Hogy fog az kinézni N64-en... Mamma mia! Alki esetleg nem ismeri: a Turrican egy utolsó-gyors, "emberkes" lövöldözős játék, robotokkal, bio-mechanikus szörnyekkel és sok-sok tilkos helyekkel. Fegyverek, bombák, lézerfegyverek és sugárkák - az biztos siker lesz. A zenét a legendás Chris Huelsbeck írja, de a fejlesztés még csak gyerekcipőben jár. Ezért csak ezeket a rajz-terveket tuduk szerzeni. Már abból is látszik, hogy felkeltették a gyótyát!



THORNADO (GRAFIKAI)



# SQUARESOFT®

## E3 ÚJDONSÁGOK

Az idén május végén rendezték meg a világ talán egyik legrangosabb játékiállítását, az E3-at, Atlantában. A show újdonságai közül néhányat megtalálhat a "Hírek" hosbjain, de itt most kifejezetten csak egy céggel akarok foglalkozni. Jömagam, és még sokak kedvencével, a PlayStation játéktejesztők királyával, a SQUARESOFT-tal. A show-n négy olyan játékot mutattak be, amelyek még az idén a boltokba kerülnek, de a legnagyobb érdeklődés mégis azt a programot övezte, amely csak 1999 végére készül el: ez a FINAL FANTASY VIII (a négy játék egyike a Bushido blade 2, rá most nem térünk ki).

### A CÉG

A Square Co., Ltd. 1986-ban alakult, jelenleg Japán vezető konzol szoftver fejlesztő cége. Éves forgalmuk meghaladja a 160 millió dollárt. A SquareSoft 1989-ben jött létre abból a célból, hogy a cég játékeit Japán határain túl is ismertté tegye. A Square az évek során a Final Fantasy sorozatával vált ismertté világszerte, amelyből összesen több mint 18 millió darabot adtak el a különböző konzolokra. A sorozat legutóbbi részéből, a PlayStation-re készített Final Fantasy VII-ből körülbelül 6 millió darab kelt el a világon (ebből 2.3 millió Japánban, az első három napon). A cégnek Japánban, Kaliforniában és Honolulu-ban vannak a bázisai.

### PARASITE EVE

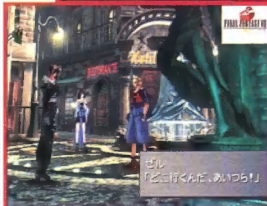
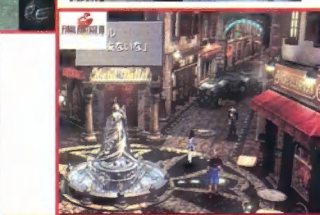
A Parasite Eve egy filmszerű RPG/kalandjáték, amely lényegében egy vértagyasztó horror-történet. A készítő óriási hangsúlyt fektetett abba, hogy "high-quality", azaz osztályon felüli minőségű vizuális látvánnyal és szuper hanghatásokkal ábrázolják a rémisztő sztorit. A játék a FF7 készítőgárdája és egy Hollywood-i csapat koprodukciójában készült el, és az előzetes híresztelések szerint méltó ellentéle lesz a Resident Evil 2-nek.

A történet karácsony előestéjén kezdődik. A főszereplő egy gyönyörű fiatal nő, Aya, aki egy vírussal küzd – pontosabban nem magával a vírussal, hanem azokkal a borzalmas lényekkel, melyek mutáció útján jöttek létre, a vírus "ügyszőke" nyomán. A játék során egyfolytában CG filmekkel illusztrálva követhetjük nyomait a sztorit, és pre-renderelt helyszíneken küzdhetünk real-time módban a szörnyek ellen. A program 1998 szeptemberében jelenik meg Amerikában, majd ezt követően Európában is.



### FINAL FANTASY VIII

Amerikában 1999 végén adták piacra minden idők egyik legsikeresebb játékának legújabb részét. A programról annyit kell tudni, hogy elképzelhetetlen mértékben kitölti (és kihasználja) a PlayStation gép lehetőségeit, minden eddiginél szebb grafikát használ és legalább annyira különbözik fog mindentől, mint azt elődje tette. A történet az előző rész befejezése után kezdődik, néhány ismert szereplővel újra találkozni fogunk. Fontos elmondani, hogy ez a FF epizód is ugyanúgy önálló történetként állja majd meg a helyét, mint eddig elődjei.



### XENOGEARS

Xenogears a SquareSoft következő futurisztikus RPG-je lesz. Ez a program új fejezetet nyit majd a szerepjátékok történetében, hatalmas történetábrázolással és gyönyörű grafikával. A történet során minden szereplőnek kalandok és csaták sokaságán kell keresztülvergődnie, míg végül megismerkedhetünk azzal a civilizációval, amely a hatalmas, ember vezette robotokat alkotta – a "Gear"-eket. A játék 1998 októberében jön ki Amerikában, majd ezt követően Európában is.



### Brave Fencer Musashi

Ez a program a rendkívül közkedvelt akció/RPG kategóriába tartozik, azoknak a játékosoknak, akik a logikai feladatok mellett a küzdelemre szeretik fektetni a hangsúlyt. A játék érdekessége az a "tanuló rendszer", amellyel a főszereplő titkos fogásokat lehet el ellenfeleitől a csaták során. A Brave Fencer Musashi természetesen valós-idős rendszert használ, grafikája és kamera-kezelése egészen egyedülálló stílusú.





Nem szívesen kezdeném ezt a leírást azzal a fordulattal, hogy a szokásosan szép bevezető intro után ez a játék annyira gyenge, mint az ősi légy (manapság már szerencsére az a szokatlan, ha valamelyik program még a bevezető sem erőlteti meg magát). A SONY új anyaga, a KRONOS által fejlesztett CARDINAL SYN nem tartozik ezek közé, mert nemcsak a bevezetés nagyon látványos, hanem az egész, sőt nemcsak látványos, de eszméletlenül jól sikerült.

A cím tulajdonképpen szójáték, ugyanis a "cardinal sin" jelentése: bűn. A címben szereplő SYN pedig a főellenség neve. Verekedős játékokról van szó, mégpedig a legjobbak közül. A bevezetőből megdughattuk,

így azután a varázsló elérkezettnek látta az időt, hogy a Tudas Könyvet a klánok vezetőire bízta és felfoizott. Varázstekercsekre osztotta a könyvet és minden vezetőknek adott egyet, hogy együtt maradjanak, majd távozott. Természetesen a klánvezérek azonnal egymás torkának ugrottak és újra fellángolt a háború. A legvadabb összecsapás közti megjelent közöttük SYN, egy varázslatos nő és az egész jelet fölmutatva rablirták őket arra, hogy neki adják a varázstekercseket. Három kardot

a Le-Négyszét gombra kleszi a taccsot, amit az ellenfelek nehezen viselnek. MON-GORO, egyszerű kániból, a másik bűdos bunko, ugyanis az előbb említett kombinációra leszel-

li az ellenfelet. Tízennyolc játszható figura áll rendelkezésünkre, ha Tournament

módban az első nyolc választható játékosat tudjuk győzni. Az intro után a főmenüben



A bohóc a látászt ellenfele kumdy ellenfél

A stuff menürendszer olyan egyszerű és olyan jó, hogy szinte hihetetlen. Training módban a Pause menüben a gyakorlatra vonatkozó kívánságainkat állíthatjuk be. Ki-és bekapszolgatjuk a gombok kirádsát, valamint a kombókat is kirágt



A látvány magdért beszt: szuper kameraként a sok vér



hogy kezdletben a kősz uralta a világot, ahol a történet játszódik. A különböző fajok és népek állandó jelleggel gyilkolták egymást véres háborúkban, amikor megjelent egy öreg varázsló közöttük, aki arra tanította őket,

készített belőlük a tudás és hatalom kardjait. Véres bajnokság kezdődött, hogy a győztes megkapja a kardokat és a hatalmat a többi klán felett. A végső győzelet elindult a di-



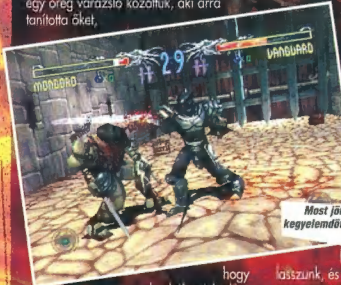
Ezt a kombót már nem lehet megállítani

hogy karöltve válszunk, és mindenkit legyőzve megszeresszük a hatalmat teljesán kardokkal. Minden karakter ki előzetesen rendelészik, amit végignéfektünk, miután kiválasztottuk, melyiket akarjuk győzelemre segíteni. Néhány közülük szellemek kövélkezzen most. HECKLAR: udvari bolond, de nem érdemes amlu-ba venni. Remek szluszban harcol, ha nem kerül az első nagy ellensellünk közé, nehéz dolgunk lesz vele. FINKSTER: erdei tolvaj, nagyon gyors. NEPHRA: egyiptomi (?) harcoslány. ORI-ON: a másik női figura, szám-szerítjük egybeépített karddal. PLAGUE: zombi, nagyon jó kombókkal, specializosa, hogy

a következők találjuk: Tournament, Survival, Team Battle, VS Mode, Training, Options. Az opciókban lehetőségünk van stílusunkra hangolni a játékok. Beállíthatjuk a nehézséget négyfokozatra, a mérkőzések idejét is négyfokozatra. Egyidőig választhattuk, hogy hány menetet kelljen megnyerni, állíthatjuk a zenét és a zajaikat, hogy sztereó vagy mono legyen a hang. Természetesen az ir-

hajtuk. Választhatunk, hogy ellenfelelünk csak asoragyon, vagy védelkesszen, esetleg a saját kombókat játszsa le, netán teljesen realisan harcolson az általunk beállított tudásstílusint. Az irányítás még a hagyományos kontrollel is jó, de a program használja az új Dual Shock Controller is ami még jobb élménnyel büsztergeti meg munkánkat. A grafika olyan, hogy szinte nem lehet hibát találni benne, az árnyékok mindig a helyükön vannak, a mozgás, a pályá, a háttér mind teljesen 3D, a figurák nagyon szépen kidolgozottak. Aki csak egy kicsit is kedveli a verekedős játékokat semmiképpen sem hagyhatja ki a CARDINAL SYN-t, hogy úgy mondjam cardinal sin volno.

Gabor a poo



Most jön a kegyelemdíítés

hogy az esztelen háborúskodás helyett egységhen és békében éljenek egymással. Mivel sikerült meggyőzni őket, az föld virágzott és gazdagodott a békében.



Nagytestű barátunk kihalásza főlényét

## CARDINAL SYN

12 JÁTÉKOS  
 1 MEMÓRIABLEKK  
 DUAL SHOCK

✓ MAJDNEM TÖKÉLETES  
 × MÉG MINDIG GYENGÉBB,  
 MINT A TEKKEK 2

# 92%



## Furcsa...

Néha képtelen vagyok visszaemlékezni az álmaimra, pedig biztos, hogy láttam őket.

## Hová tűnnek ezek az álmok?

De egy álomra azért emlékszem, olyan tisztán, mintha egy tükörben látnám viszont...

Egykor régen négy szellem uralkodott Phantomile földjén – a Szél, a Fa, a Víz és a Hold. A Hold gyűjtötte össze az emberek álmait, hogy aztán újra erőt adjon belőlük a világnak. A másik három segített abban, hogy az emberek békében élhessenek.

Egy napon aztán felázadt a Sötétség, aki irigyelte a Hold hatalmát. A szellemek összefogtak, és egy száz évig tartó háborúban legyőzték, majd bebörtönözték a sötétséget.

A háború után a Hold úgy döntött, hogy eltűnik – azt akarta, hogy egy ilyen háború ne történhessék meg a jövőben. Csak akkor jelenik majd meg újra, ha a Szél, a Fa és a Víz is úgy akarja. Örökre elrejtőzött tehát az álmok ereje az álmok földje előtt...

## Phantomile egy különös világ, messze földre innen.

Él egy legenda Phantomile-ban. Azt mondja, hogy az emberek ál-

maiból a Hold készíti energiát, hogy aztán visszaadja a világnak. Ezért nem emlékszünk álmainkra.

Klonoa, aki a Breezeagle nevű Szélfalu-ban élt, egy reggel szörnyű álomra ébredt: egy repülő alkalmatosság zuhant a Haranghegyre, majd hatalmas fekete

sok-sok pályát bejárva kell megakadályoznunk, hogy a gonosz Ghadius véghezvigye tervét.

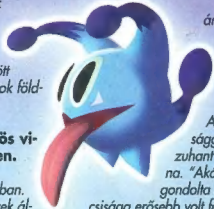
Mielőtt belekezdene, lássunk egy kis kezzeletű útmutatót.

dobni a képhe [irányító fél/le], ezzel a háttérben illetve az előtérben lévő dolgokat is el tudja találni. Ez fontos! Vannak olyan magas helyek, ahová Klonoa nem tud felugrani. Ilyenkor kápi el valakit,

# HOVÁ TŰNNEK AZ ÁLMOK?

# KLONOA

## —Door To Phantomile—



ármý jelent meg körülötte. Furcsa, de Klonoa még hosszú idő múlva is tisztán látta ezt az álmot. Aztán egyszer valósággá vált az álom. Lezuhant egy repülő masina. "Akárcsak az álmai!", gondolta Klonoa, de a kíváncsisága erősebb volt félelménél. "Gyerünk Klonoa!", visította Huepow, a gyűrűszellem, hűsünk gyermekkori haverja. Klonoa és Huepow kiszaladtak a ház elé.

A csodálatos intro után lehetőségünk van új játékok kezdésére, illetve egy korábbi folytatásra.

Új játéknál választanunk kell egy file-t, ahová később menteni akarunk (egy file-n belül négyet menthetünk), majd meg kell adni a játékos nevét. Ezután beállíthatjuk a kezelőszerveket, amit elment a program.

A játékos során szinte az összes problémát valamilyen ügyességi fogással tudunk megoldani. Ezekből van néhány alapfő, és kombinálhatjuk is őket.

A Klonoa egy olyan klasszikus mozgáskombinációs ügyességi játék, amelyben igen nagyfokú kontrollér-virtuozitásra van szükség. A főszereplő Klonoa, egy furcsa cica, akivel

Klonoa az X megnyomása után ugrik egyet. Ha elugrást után nyomva tartod az X-et, akkor lebeg egy kicsit – ezzel nagyobb szakadékokat tudsz átlagolni. A Négyzet megnyomásával hűsünk kilő egy rövidke sugart. Ezzel el tudja kapni ellenfeleit, akiket a feje fölé emel. A Négyzet újbiti megnyomásával eldobja őket, így ki tudja dobni az esetleg útban lévő további fickókat. De... a felkapott figurákat "bele" is tudja

nyomd meg az ugrásgombot, majd a legvégén még egyszer az ugrást. Ekkor az ellenfélről felpattanva magasabbra ugrasz (az ellenfelet pedig letéle dobod el, tehát valakit "felülről" is le tudsz dobni). Ezt az ugrást kombinálhatod természetesen a lebegéssel is. Lesznek olyan helyek, ahol olyan nagy távolságra kell átnyúlni, illetve felugrani, hogy még így sem



Ezt a fickót úgy tudod legyőzni, ha párszor hátdobod.



Hékkás, azt a tojást (ott jobbra lent) ne hagyj ott.







Ez a helyszín még állóképen is jól néz ki. Hát még a játékban!

igy a játék végén valami titkos dologt fogsz kapni! A kis lebegő szívek felvételével energiádat tölthetted vissza. Az aranypénzek egy életet adnak, az óras buborékok pedig a "check-point"-ok, azaz elhalálozás után az utolsó fel-



Faváros (2-1). Itt lesz szükséged először a dupla-elkapós ugrásra. Az ajtóhoz egy barát adja a kulcsot, ezeket a későbbiekben neked kell megkeresni. Figyeld oda, merl

azokat az ellenfeleket, melyek elég közel vannak, a hát-, és előlérőből is ki lehet szedni! A pálya végén kiderül, hogy nem folyik a víz Vi-

tudsz odajutni. Ilyenkor általában két ellenfél is van egymáshoz közel: dobbanst az egyikről, majd még röptében kapd el a másikat, és arról is dobbanst egyet! Így marha magasra, vagy távolra el tudsz ugrani.

A pályákon gyűjtögetés a gyémántokat. Figyeld a hátteret és az előteret is!

velt helyéről fogsz kezdeni. Ha egy kék angyalt veszsz fel, akkor egy ideig a begyűjtött gyémántokat duplán számolja a program. Figyeld az olyan helyeket, ahol látszólag feleslegesen van ellenfél – ott lehet, hogy feljebb tudsz ugrani valamilyen cuccal. Az is felhívó, ha valahol mindig újra és újra megjelenik egy ellenfél – az azt van, hogy ne tudj baragadni (nehogy elszalassz valamit), tehát van ott valami! Néha az ellenfeleket elég sokáig kell cipelni, hogy aztán segítségükkel fel tudj ugrani valahová.

A játék során mindig egyenes út vezet a kijáratához. Ha elágazás-ba botolsz, akkor az mindig valamilyen bonusz cucchoz (gyémánt, illetve fogoly) vezet. Minden helyet járj be, és addig ne tágíts, amíg meg nincs a hat megmenett lakos!

Az első világ Breeze-gale (1-1), a Szélfalu. Itt él Klonoa, Nagypapával és Hupow-val. Az a feladatod, hogy feljuss a Haranghegy tetelére és megismerkedj Balue-val, a bányaassal. Ő beszélt először a Holdkirályságról. A pálya végén a bánya vár.

A bányában (1-2) találkozhatsz először a pajzisos ellenfelekkel. Ugord át őket, és hátulról kapd el. Lesz itt egy olyan híd, melyet meg kell dobnod, csak ezután dől le. A hegy tetején végre megismered Ghadius-t és Joka-t, gaz segédjét. Az első főellenség is előkelő, akit úgy győzhetsz le, ha jó párszor hátba dobod. Nagypap elküld a Favárosba, Nagynyóhoz.

A második világ Forlock, a

Kingdom of Jugpot, azaz Vízváros a játék talán leg-szebb pályája (2-2). Van itt egy olyan rész, ahol csak

akkor tudsz átjutni, ha felveszel valakit, nekikutsz, és csak akkor dobbanst rála, ha már a távolsgból felénk jársz. Később úgy tudod leszedni az oszlopokon tanyázó nyulakat, ha a fejükre dobod az állandóan kiugró raját. Ezen a pályán elég könnyű otthagyni az utolsó két foglyat, és azt hiszem, vissza sem lehet menni értük (az utolsóhoz a puff-bátya hátáról dobbanva jutsz oda).

A pálya végétől Karal, a hal visz tovább. A második főellenség következik, akit a következőképpen győzhetsz: amikor a pall leszáll a hal-ról, és rádill egy pályára, kapd le róla, és vágd hozzá a feled ugró halhoz. Tedd meg ezt egy párszor.

Újra a Favárosban vagy (3-1). A pán-célos nyulakat kétszer kell megdobni, a faladatkat ugyanígy dobással törheted szét. Van itt egy-két olyan virág a háttérben, amely tojást rejt (meg kell dobni). Remélem, ennyi segítséggel már boldogultok a többi pályával is.

A Klonoa mint már mondtam mászkáló/ügyességi játék. Abszolút cuki, sőt gyerekes – de ha a nehézségi fokot né-



A kamerakezelés minden helyzetben tükörfetes.



Először tűröd szét a dobost, utána egy ellenfél hátáról fel tudsz ugrani (ja dobbanstáról).

Ha látsz egy zöld-fehér tojást, találd el – biztos lesz bennük valami. Néha kapcsolokat is meg kell dobnod, hogy egy-egy pályarészen tovább tudj jutni.

A Klonoa minden pályáján hat óslakost tart fogva a gonosz. Őket olyan buborékokból mentheted ki, melyeken egy aranyszínű fej van. Meg néha a tojásokból is. Ígykezzz mindet begyűjteni, mert



A kis házban levő benszülött segít a Továbbjutásban



Aha, hát itt is találtam egy szegény rabot!

zem, akkor nem érzem úgy, hogy gyerekelnek való lenne. Nem is az, csak "jápnételegesség" szenved – náluk meg a tömeggyilkosokat is aranyosnak ábrázolják.

A játék grafikája egészen egyedülálló, 3D-s, de mintha 2D-is lenne – nem lehet akarhova csámborogni, adott úton kell haladni. Szerintem alapjaiban véve klasszikus, tehát azoknak ajánlom, akik régen (C64, Amiga) csiplék az "ugrólós" platformjátékokat. A háttérben mindig történik valami, hatalmas gépek mozognak – szóval elég látványos a dolog.

A hangok állataik, főleg az király, ahogy a kis fickók karatolnak. A tartósság szempontjából is elég meggyőző a program.

Egyszer ugye végigmész, aztán másodsor is, hogy összeszedj minden foglyat. Utána bejön a .... (hóhó, ezt nem árulom ám el), így újra neki fogsz állni. Mire ezzel végzel, megjelenik majd egy újabb szupi kis lövöldözős stuff. En belesneé, ha ez segít.

Martin

## KLONOA

JAVANYOSAG JATEKNATOSAG SEAVATOSAG EENLEEN

1 JATEKES  
1 MEMORIAKORNA

GYONYORU GRAFIKA  
KLASSZIKUS JATEKMELET  
A VEEN NAGYON BEGROBUL

# 90%







lett is elhúzzhatjuk a labdát. Nos, ezek lehetnek volna a támadó mozdulatok, de a gombok jelentése természetesen megváltozik, ha az ellenfélnél van a kezdeményezés, vagy ha épp a levegőben van a labda. A sima szerelés és becsúszások kívül figyelemre méltó, hogy külön gombja van a szabálytalankodásnak is (felbőc, illetve L1). A passzolóknál – ugyanígy, ahogy a FIFA 98-ban – most is nagyon hasznos, hogy egy nyíl mindig mutatja merre tudjuk a labdát leadni.

Újdonság, hogy kész "kombók" is megjelvez a gép, tehát

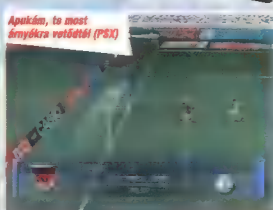
kakas rohantál francia tájra, és majd később a meccsek között az aktuális stadionoknak, illetve a kupa főbb mozzanatainak is megvan a maga egy-egy rövid "videoklipje". A CD-lemez tetemes kapacitásának köszönhetően a textúráknak sem kellett spórolni, volt tehát miből felépíteni a stadionokat, melyek így sokkal karakterisztikusabbak, mint az N64

verzióban. A CD másik nagy előnye, hogy több becsüdtet tudtak ledigitálizálni, minek köszönhetően a kommentátorok jóval változatosabb a duma, és még a játékosok neveit is mondja. (N64-en legfeljebb csak ki lehet írni őket.) Sőt még arra is futotta, hogy legyen egy kommentátor-segéd, és hogy a régi meccseket egy másik hang közvetítse.

Az N64-én



Jól helyezkedünk a tőről, találás egy be le csúszhat (PSX)



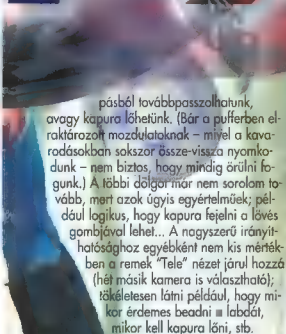
Apuánk, te most irányára vettél (PSX)

ünnepeket, melyeknél ráadásul nem csak a nézetek klasszakk, hanem a mozgások is. Egyrészt a gyorsabb képráfrésztelnek köszönhetően már eleve finomabbak az animációk és koordináltabban tűnnek a mozgások, másrészt elképesztően sok az úgymond melles mozdulat. Ahhoz például, hogy két egyforma örménylőről lássunk, bizony jórészt gólt be kell varrunk. A kupa megnyerésekor már csak éppen azt a mozzanatot nem oldották meg, amikor a közönség a pályára

tát: két különböző fejlesztésről van szó. Összintén szólva én mondanék elég sok hasonlóságot látni, de mindegy. A lényeg, hogy a World Cup 98 minden szempontból a ma legelőbb egy legelőbb fociprogram: a grafika magas színvonalát ű meg, az akció jól irányítható és többféle gyorsaságban játszható (azok számára, akik a játéktérmi automatik sebességét szeretik), s a gép irányított játékos nagyon intelligensnek. Például roppant bosszontos, amikor hátrányban vagyunk, és az ellenfél kapu - csak hogy az időt húzza - hosszasan inleget minden kirugás előtt.

A játéko-

# A JÁRÓK? FIF 98



pásból továbbpasszálhatunk, avagy kapura löhetünk. (Bár a pufferben elraktározott mozdulatoknak – miyi a kavarodásokban sokszor össze-vissza nyomkodunk – nem biztos, hogy mindig örülni fogunk.) A többi dolog már nem sorolom tovább, mert azok úgyis egyértelműek: például logikus, hogy kapura fejelni a lövés gombjával lehet... A nagyzerű irányíthatóságához egyébként nem kis mértékben a remek "Tele" nézet járul hozzá (hét másik kamera is választható); ténylegesen látni például, hogy mikor érdemes beadni a labdát, mikor kell kapura löni, stb.

## MELYIK A JOBB VERZIÓ?

Igaz, hogy a cseleket és a játékmenetet tekintve az N64 és a PlayStation verzió megegyezik, de azért vannak természetesen különbségek. Mindegyik gépnek az erősítés próbálják kiaknázni, ami a PlayStation változat esetében elsősorban tetszetős körítés jelent. A játék bejelentkezésekor például a Chumbawamba Tubthumping című számára megvágva – a VB kabalafigurája, a két gall

lajdonosok ugyanakkor nem kell elviselniük azt a rengeteg idővesztést, amit egy CD betöltése jelent, továbbá a gyorsabb processzorjuknak köszönhetően extrább látványban gyönyörködhetnek. A játékosok még kézzel sem néznek ki úgy, mint egy zombi, és az esti, reflektoros árnyékaik is be vannak animálva. A közönség soraiban vannak villognak, a fejük fölött meg hatalmas zászlókat húznak ki. Extrém kameranézetek dobják fel a visszajátszásokat és az örm-

lőzőn-lik... A különbségeken kívül azonban van néhány gyakorlati eltérés is. Jó ötlet, hogy a PlayStation verziónál a klasszikus mérkőzéseket sorban adják be a gép, tehát nem választható rögtön mind (mint az N64-en), hanem előbb meg kell nyernünk az egyiket, és úgy jön a következő. Viszont ennél a verzióval egy dolog nagyon zavart: elképesztően rövid az idő, ami a visszajátszáskorál meggyőződik. (A pause menüben az instant replay-nél lehet visszazéni az eseményeket.)



A kamerakészítőre nem lehet panaszkodni (PSX)

## ÉRTÉKELÉS

Lehet, hogy sokan érteletlenül állnak előt, hogy minek adta ki az EA a FIFA 98-at, ha most meg fel ezzel később kijön a World Cup 98-cs, ezért rögtön tolmácsolnám is a cég magyaráza-

sok tudása is nagyon el van találva: ha például Romarióval lövünk kapura, szinte biztos a gól, de egy másik játékos könnyen hibáztat. Mellesleg kellemes színtel a kézbéni kivétel is: minden egyes felidőben kapunk valami kérdést a fociról, és a második felidő végéig (amikor megkapjuk

a választ) gondolkodhatunk rajta. De hogy végül a lényegre térjék: az EA Sports remekül szűrte ki a korábbi FIFA játékok negatívumait, szóval komolyabb hibát nem találtam a játékból. Az irány-

tás ugyan lehet, hogy találkozik egyesével, de a legjobban azt hiszem imádni fogják.

V.Z.









11



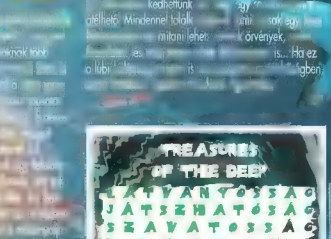


A játékban a játékosnak a kincsekért kell küzdenie. A kincsek a víz alatti világban vannak, és a játékosnak a víz alatti világban kell mozognia. A játékban a játékosnak a kincsekért kell küzdenie. A kincsek a víz alatti világban vannak, és a játékosnak a víz alatti világban kell mozognia.



# TREASURES OF THE DEEP

## TÚLGSORDULÁS



**TREASURES OF THE DEEP**

**LAJTVANYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATOSSÁG ZENESZÓR**

**1 JÁTÉKOS**

**1 MEMÓRIABLI**

**ANALOG JOYSTICK**

**KARAKTERES 3D S**

**FELELMETES ELLENFELEK**

**KISZT REVS A SET**

**MISSHOBAN**

**93%**



A "pisztolyos" lövöldözős játékok mindig nagy népszerűségnek örvendtek, mely főként annak volt köszönhető, hogy leginkább minőségi játékok jelentek meg ebben a stílusban PlayStation-re. A két legnagyobb a témában nyilvánvalóan a Die Hard Trilogy és a Time Crisis. Most egy új, és szintén minőségi célkitűzést (játék jelent meg a piacon, a Namco-tól, Point Blank címmel. "S" stílusú tekintve nagyon távol áll a említett két játéktól, ugyanis nem superhős-ként kell kiirtanunk benne egy kisebb hadsereget, hanem mindenféle feladatokat kell teljesítenünk. Az idő is szorít, valamint a lösszer is fagy (a feladatokra még részletesebben visszatérünk). A Point Blank címe egyébként a játéktérre járó játékosoknak már nem csenghet ismeretlenül, hiszen a progi körül-belül már '94-ben megjelent a játéktérme gépekre. A most piacra dobott PlayStation változat egy az egyben arcade átirat, sőt még jóval több is annál. Persze árúletesen jó 3D-s szuper grafikára nem számíthatunk; az egész játék olyan (mint stílusban, mind hangulatban), mintha SNES-re írtak volna. Az az semmi-képpen sem szabad hibáztatni érteit-ni, ez áll jól neki.

A PB-ban rengetegféle játékmód közül választhatunk. Az Arcade teljesen a játéktérme gépet követi, tehát ugyanazok a feladatok és lehetőségek állnak rendelkezésünkre, mint ott. Elsőként választhatunk, hogy hány élettel/kredittel (Credit) kezdünk, illetve tölthetünk /menethetünk állást. Három további mód áll rendelkezésünkre: a Training-nél 4 pályán gyakorolhatunk, a másik két módnál pedig indulhatunk bajnokságban, illetve két nehézségi módban. Az Expert a nehezebb, míg a Beginner a könnyebb fokozat (ezeknél 16 pályán kell átlátni magunkat).

A pályák négyes csoportokra oszva következnek, melyekből általában három normál, míg egy "very hard" fokozatú. Ha végigvittuk a játékok, teljesítményünkötől függően értékelést kapunk.



Az Arrange módban indulva több lehetőség áll rendelkezésünkre. Training – itt választhatunk, milyen stílusban és pályán akarunk lövöldözni. Special – lényegében ugyanaz, mint az Arcade, de más típusú feladatokkal. Party Play – a több játékos módot jelenti, mivel a játékok akár ketten is játszhatjuk, és ez vonatkozik a többi játékmódra is. Ezen belül nyomulhatunk "Ki tud több pontot összegyűjteni?" stílusban, de mehetünk bajnokságban (Tournament) és csapatban is (Team).

tunk, melyből tárgyakat illetve jobbfajta fegyvereket vehetünk. Most pedig lássuk milyen típusú feladatok találhatók a játékokban. Nos, rengeteg fajta létezik, melyek eszméletlenül változatosok (unakozni nem fogunk, az biztos). A leggyakoribb küldetés általában céltáblák szétlövése (időre), de ez a típus további részlete bontlik. Például szét kell lőni a piros táblákat vagy az arca, hogy a kék színtűt meg a bombák sárléte-nk morogjanak. A másik fajta céltáblás küldetés egyszerűbb, ilyenkor a közép-pontba kell húz-

Vannak védelmező missziók is, ilyen például, amikor a Földet kell megvédenünk a feléje tartó meteoroktól, vagy egy kis ürgét kell védeni, nehogy elkopjék a keselyűk, tankok, égő fadarabok stb. Szórakoztató dolgok is találhatók a játékokban, ilyen például, amikor 1 golyóval kell lötni egy ember fejéről, azaz a lövedék eltalál. Lövöldözhetünk még agyagdollambokra, repülő szörnyekre, UFO-kra, csontvázokra, támadó piranhákra. De volt olyan is, amikor keselyűk hátán emberek repkedtek, alutuk pedig egy csónak úszkált, ezeket a macarokat úgy kellett lötni, hogy emberek a csónakba essenek bele. A küldetésekhez még annyit fűzünk hozzá, hogy mindegyik előtt a gép elég szájbárogós módon elmagyarázza, mi a fel-

## VÁSÁRI CÉLLÖVÖLDE ÉS MEG TÖBB!

# POINT BLANK



■ Play). A legérdekesebb azonban mindegyik mód közül ■ Quest Mode, amely tulajdonképpen egy kompletten feleltett kalandjáték mini RPG beütéssel. Egy térképen kell barangolnunk, ahol egy elvesztett kincset kell keresni. A lövöldözés mellett tárgyakat kell gyűjteni, emberekkel beszélni, és természetesen lövöldözés feladatokat megoldani. Minden egyes sikeres feladat megoldása után tapasztalati pontot (EXP) kapunk, mellyel a későbbiekben szintet léphetünk (a szintlépésnél járunknak tulajdonjaink). Még pénz is zsákmányolha-

ni. Szintén gyakori feladat, amikor valamilyen járművet (autó, helikopter) vagy szörnyet (sárkány) kell teljesen szétlőni. Nem hiányozhat a rosszú lividálás sem, ezekből a feladatokból kétféle találunk: vagy gecszer-eket, vagy nindzsákat kell lepuztatni (persze a cívikek és az időre vigyázni kell).



adat – szóval ez nem okozhat gondot. Mivel Namco játékról van szó, természetesen támogatja a pixelpontos célzást biztosító GunCon 45-ös fénypistolyt is. A játék grafikája, mint említettük, túl kiemelkedő de ennek ellenszere szép és a játék alap-hangulatához pont passzol. Ugyanez mondható el hangokról és a zenéről is mind a kettő remek és hangulatos. A játszhatósággal sem voltak gondok mindenki kezdő és haladó játékosok is megtalálják a számításukat. Tehát aki szereti a pisztolyos lövöldözős játékokat, az feltétlenül szerezze meg a Point Blank-et mert, ez a legszórakoztatóbb és legviccesebb ilyen stílusú játék.

Veres Miki

### POINT BLANK

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATARTÁS  
ZENESZER

1. LEJÁTSZÁS  
2. LEJÁTSZÁS  
GUNCON 45 FÉNYPISTOLY

PIRATÁRKA  
SZARAKETATÓK ÉS RENGT  
VAN BELÜNK

16

20

90%



Végül azok,  
akiknél  
jól  
van már ele  
mentett á

87%







Vége egy igazi kalandjáték hűtőkére – pedig már azt hittük, hogy a Zelda megérkezéig semmi ilyesmi nem kerül a kezünkbe. Az igazság az, hogy sokkal inkább kétséges volt, lesz-e egyáltalán a Mystical Ninjának európai verziója, ez ugyanis olyan játékok, ami elsősorban a japán közönségnek készült. (Ott egyébként már jóval korábban, tavaly ősszel megjelent.) Európai szemmel első pillantásra kicsit furcsának, mondhatni bárgyúnak tűnhet a környezet: egyrészt ugyebár a középkori Japánban járunk, másrészt viszont futurisztikus óriás-robotokkal kell megüzdenünk, sőt még a világűrben is kell ténykednünk. A főhős, maga is egy különös szerzet – ki gondolná, hogy a világot egy apró, két hajú ninja fogja megmenteni? Goemon a japánoknál közkedvelt hős, szerepel már négy SNES játékban, három NES programban, és egy GameBoy kártyán. Mostani kalandjának tulajdonképpen az eredeti címe: Ganbare Goemon 5. Ne csodálkozzatok azonban, ha őkelme mégsem tűnik túlságosan ismerősnek, ugyanis angol nyel-

net: egy sas szárnyal fenn a magasan, s erről közelíti rá a kép egy városka apró utcájára. Az egyik házbal két suhanc távozik sietve – mint kiderült: az egyik botlós oldási élet valami csínytevés miatt, s ők lesznek a mi főhőseink. Épp hogy kifújók magukat, amikor hirtelen valami nagy robaj közzeledik. A város fölött egy léghajó úszik el, majd amikor odaér ■■■ Oedo kastélyhoz, a gyönyörű palotát egy európai stílusú várrá változtatja. Vajon mi lehet az a gonosz erő, ami egy ilyen gaztett mögött áll, és ki lehet az a titokzatos férfi és nő, aki a léghajót irányítja? Hőseinknek ezreket kell választásukra.

Goemonnak eleinte tehát még csak egy társa van: Ebisumaru, a kék bajszos kis hájpacni, akinek többnyire csak az evésen jár az esze. Kalandjaik során két újabb szereplő csapódik majd még a gárdához: először is Yae, a titokos-ninja-jü-

lyók vagy a vicsorogó kutyafej kellemetlenül hatnak hőseinkre, szóval jobb leütni őket. Goemon egy különleges pipával verekszik, míg Ebisumaru egy kalapáccsal hadakozik. Még jobb a fegyvere a két későbbi szereplőnek: ők már nem csak szétvesszők, hanem kettészelik az ellenfeleiket, Sasuke pedig már robotantani is tud.

A játék öt főbb részből áll – ahogy nyomozunk a Peach Mountain Shogunok után, és egyre közelebb jutunk a megoldáshoz, egyre keményebb csatálosokat küldenek ellenünk, azaz a részek végén mindig számíthatunk egy-egy foellenségre. Az "egyszerű" kisebb főnök – mint például a tűzet köpödő termetes koponya – sem píték, de van néhány komolyabb robot, amelyeket Goemon segítségével hívja a mosoly-

már a főnök közelében vagyunk, igazi platform-játék magasságát "átváltoztunk". Mozdog pallókon, láva fölött kell ugrálnunk, a megfelelő színű zárhozhoz a megfelelő színű kulcsokat kell keresnünk, stb. A tájékozódás szempontjából két igen fontos tárgy az Elly Fant és az Arrow figura: az elefánt az adott kastély belső tereit járja kapjuk meg, a kis kalapos manusz pedig ahhoz nyújt segítséget, hogy a tervrajzon hol kell keresnünk a főnököt.

## DE INÁNTYÁS

Hőseinket az analóg stickkel tetszőleges sebességgel irányíthatjuk, az A-val ugorhatunk, a

Inventory, ahogy az

Főhőseink ■■■ ■■■ egy vendégszereplő ■■■

Ez az űrhajó nem talált, majd a kőzetek.

Ezzel a tempóval reméltem



vű verzióban csupán az első SNES játék látott napvilágot (valamikor '93-ban), és az is csak mérsékelt sikereket ért el.

Goemon legújabb kalandja megörizte a régebbi részek sajátosságait, tehát egy RPG-ről van szó némi platform-elemekkel átitatva, de mindez most egy Mario 64 szerű, sőt annál sokkal színvonalasabb 3D-s környezetben játszódik. Hét-köznapi házak között, szépen kidolgozott termekben mászkálhatunk, a grafikusok bőven "mérték" a textúrákat. Még meglepőbb a játék audio hangzása: rögtön az introban egy kisebb "videóklipet" láthatunk, amiben egy teljes dalszöveget lenyomtatnak – igaz, japánul. (Rövidül a játék során majd még több hasonló "műsorszám" nézhetünk végig.) Az ímént elmondottaknak köszönhetően a program végül csak egy 128Mbit-es kazettára fért fel – többek között ezért is volt kétséges, nem-e lesz túl drága egy ilyen kasszeta az európai piacon.

## BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

Új játékok kezdve egy igen impresszív animációval indul a törté-

nőknő, később pedig Sasuke, a mechanikus ninja. A szereplők a mozdulataikat tekintve – nagyrészt azonos képességek, ám a cselekmény előrehaladtával szert tesznek olyan tárgyakra és varázslatokra, amik az egyes figurákat nélkülözhetetlenné teszik. (Például Ebisumaru majd fényképezni tud.)

A kalandozás és a nyomozás ■■■ RPG-től megszokott kerékvágásban halad: kérdészközhedünk a járólétkől, s így előbb-utóbb mindig rábukkanhatunk valami fontos dologra. (A japán nyelvű szövegek letarthatóak nem lehetett hálás feladat, ugyanis – minthogy kalandjátékrol van szó – sokkal több a párbeszéd, mint mondjuk a Mario 64-ban.) Ha nagyon nem tudjuk, mi a következő lépés, az ún. Plazma Jódákat kell felkeresnünk, mely helyeken 10 tallér felett mindig elgizástást kapunk. Ha már a városokon kívülre vedtünk, ellenségekből sincs hiány: a Peach Mountain Shogunok (az idegen támadók) egy csomó robotot engedtek szélnek, melyek a békés vándorokat zaklatják. A robotok ugyan nem túl rémisztőek, ám ettől függetlenül például a dagadt robotlány által kilőtt go-

gós arcú óriásrobotot, Impact-et. (Az ő belepője is egy külön szám.) Allati klassz, mi-ként az irányítófülkéből irányítjuk az óriásbabát: ahogy forgolodunk a kapcsolópult felett, úgy irányítjuk, ahogy merre öklözzen, vagy merre lövöldözzön. Goemonhoz hasonló a robotnak is van egy láncos pipája: ezzel az ellenfelet magához húzhatja és alaposan megsemmisíthatja. A fülkében az Enemy listát mellett láthatjuk az ellenfél energiáját, a Ryo mellett a lövedékeink mennyiségét, és végül az Oil mellett a saját energiánkat. A főnököket azonban előbb mindig meg kell találni, és ezzel megy el a játékdíj nagy része. A fentebb említett kérdészkösdés és efféle kalandozás csak az egyik része a feladatnak, viszont ha

B-vel pedig a tárgyait kapunk használatuk, az az fegyver igénybevétele esetén tömöríthetjük. A Start-ot lenyomva, megtudhatjuk, ki milyen fegyverrel, tárgyval, illetve varázslattal rendelkezik. A szereplőink közül az alsó C-vel válogathatunk, a bal C-vel pedig az adott figura tárgyait lapozhatjuk. A felső C-vel aktiválhatjuk az aktuális figura varázslatát, de persze csak akkor, ha már van ilyen irányú tudománya. Ha varázslolni akarunk, soha ne nyomjunk közben semmilyen irányt! Hátra van





még a jobb C, ezzel az adott helyszín alaprajzát tehetjük ki a képernyőre. Ez nem tévesztendő össze azzal a térképpel, amit a Start és a Z lenyomása után kapunk, ■ utóbbi ugyanis az adott szintről (vagy ha a szabadban vagyunk, Japánról) ad egy teljes képernyős térképet. (A térképeket először azonban még meg is kell találni!) A kameragomboknak kettős funkciója van, ha ugyanis



jó, ■ a játék arról az a katasztrófa (sorsom jöttém) az

nyomjuk melléjük az R-t is, valóban – ahogy a nevükben is benne van – a kamera mozgását szolgálják. Ha maximálisan ráközelítünk hősrünkre, Mario-hoz hasonlóan körülnézhetünk az adott pontról, tehát olyankor nem mozgathatunk. Nem említettem még a Z gombot: ennek hatására emberünk küszni fog – ám ez azt hiszem egy teljesen felesleges mozdulat, inkább csak a feléle vezető létrák elkapásához szükséges.

Más az irányítás persze, amikor a

ről indulva egy kört kell leírunk, majd egy Z-t nyomunk, és máris egy iszonyú erős sugarat lövünk ki. (Amíg a lézer "begerjed" már nem tudunk célozni, tehát egy kicsit előre kell gondolkoznunk.) Ha pedig mindez még mindig nem lenne elég, vannak kombók is, íme: B,B,A; felső-C,alsó-C,felső-C; felső-C,alsó-C,felső-C+A; alsó-C,alsó-C,A.

## GOMBÓCSÉ, PÁNCÉLTARTÓK ÉS SÖTÉTSÉG

Azokon a használati tárgyakon kívül, amik ■ kaland végigjátásához feltétlenül szükségesek, számtalan más dolgot is találhatunk, illetve vehetünk – mint minden RPG-ben, ebben is vannak boltok, ahol "fel-tölthetjük" magunkat a szükséges eszkö-



Még a vak is látja, oda kéne látanom...

nagy robottal vagyunk. Először mindig egy futkosós rész jön – később annak függvényében kapunk energiát, hogy itt milyen pusztítást végzünk. Az A-val tudjuk a szakadékokat és egyebeket átugrani, a B-vel csapodhatunk, és a Z-vel lövöldözhetünk.

A főnökkel a küzdelem irányítása felé egy veredőss játék színvonalával: az A-val a jobb kezünkkel, a B-vel a bal kezünkkel suhinthattunk, a Z-vel lövöldözhetünk, az R-rel pedig a lánccal pipát lövhetjük ki. Miután az ellenfél "horagor akadt", az A vagy a B gyors nyomkodásával húzhatjuk magunkhoz, és az R ismételt lenyomásával engedhetjük el. Ha jobb vagy bal C-t nyomunk kétszer, s utána nyomva tartjuk a gombot, védekezhetünk. A leghatékonyabb fegyverünk kétségtelenül a lézer, amit azonban csak akkor használhatunk, ha a lézertűlő tesztcsíkja maximumon villog. Ekkor a kameragombokkal felül-

zökkel. Vásárolni természetesen csak pénzzel tudunk – az aranytálalérból, illetve a korszokból püflöhetjük ki. A pénz után leggyakrabban gombócokkal fogunk találkozni, az efféle étel természetesen az energiánkat növeli. (Az összes szereplőnkre egyazon energiacsík vonatkozik.) Ha netán aranygombócokra bukkanunk, az teljes mértékben visszaállítja az egészségünket. Lényeges dolog még az ezüst macskaszobrok felkutatása: négy ilyen összegyűjtésével egy egységnyivel növelhetjük az életerőnket. Nagy ritkán találhatunk aranycicákat is, ezek azonnal jótékony hatással vannak ránk. Hasonlóan ritkán fordulnak elő az ún. meglepetés csomagok is: a kis piros címkék egyel növelik az életerőnket számát. Amennyiben a gombócokon kívül más fajta ételre vagyunk, egy éttermet kell felkeresnünk. Lehet vásárolni különböző süteményeket és egyéb finomságokat, ám azt hiszem nem érdemes: drágák és ■ sokat segítenek rajtunk. Hasonlóképpen csekély hasznuk van a könnyen (néhány találatnál) elamortizálódó páncéltartóknak is – ezeket is drága pénzzel vásárolhatjuk a megfelelő szakosodás üzletekben és véleményem szerint az áruk nincs arányban az érték-

kükel. Egyébként se költsézzünk túlságosan, ugyanis ■ játék vége felé igen sok pénzre lesz szükségünk. Mellesleg mivel az üzemhelységek feliratait japánul vannak, próbáljuk megjegyezni, melyik portálhoz melyik üzlet típus tartozik, mert úgy például könnyebben fogjuk megtalálni a fogadókat, ahol az állásmentést végeztethetjük el. A Mystical Ninjónak memóriakártya nélkül ■ is fogjuk neki, hiszen anélkül ha kikapcsoljuk a gépet, elveszik az eredményünk. Az ún. Kalandnaplómba (Adventure Diary) bejegyezhetünk csak a fogadókban (Inn) lehet – bár néhány helyen (mint például a főnökkel előtt vagy egyes útlejzár tábláknál) ■ gép automatikusan rákérdez, mentse-e.

## INTÉNYELÉS

A Mystical Ninja világa elsősorban azoknak lehet érdekes, akik már valamennyire megismerkedtek a japán stílusú, ún. anime rajzfilmek hangulatvilágával és szeretik a szerepjátékokat. Az ál-



Mindenki tudja, hogy hűlye hajszam?

lagos ember számára a történet és a párbeszédokban elhangzó poénok roppant gyermetnekedtűnhetnek, de én azért mégis az mondom, próbálja ki mindenki, mert ha a sztori esetleg ■ is tetszik egyeseinek, azért a rengeteg egységnyi résszel bárki jó ellehet. (A játék teljes leírását a mellékletben találjátok. M.)

V.





Kétfős vagy visszatérést kívánunk a most ismertetésre kerülő Motorhead kapcsán, ugyanis mind a fejlesztő Digital Illusions, mind pedig a terjesztő Gremlin Interactive régi hallgatóságát tártja meg ezzel az új, nekem még mindig furcsa autós programmal. A Digital Illusions még az Amigós játékosoknak jelenthet valamit, ugyanis ők voltak azok, akik elkövétek a híres Pinball-triót (Dreams, Fantasies, Illusions), és azóta nem is hallottuk magukról. Mostani projektjük már több, mint másfél éve fejlesztés alatt áll, s minden reklámban szép képeket lehetett látni róla.

hangulatot hivatottak szimulálni. Nos, hogy ne nagyon húzzam tovább az időt a bevezetéssel rögtön elárulom, a Motorhead az utóbbi, úgynevezett arcade versenyjátékok közé sorolható.

### "AKIK MÁR MEGVETTEK..."

Amikor megláttam az első híradásokat róla, röppantmod megletszett a látvány,



hozzánk is, eléggé vegyes (de inkább pozitív) érzelmeket váltott ki belőlem. Maga a program egy jövőben játszódó autóverseny, melyben kitalált autók, és szintén csak a gondolatban létező pályák a főszereplők. Ebben a szituációban a TSL csapat versenyzőiként fogjuk felvenni a versenyt a többiek ellen a világ különböző pontjain. Mivel mostanában minden autós játék elején még igen gyér a kínálat, ezeket itt is mag kell küzde-nünk a jobb masinákért. Eleinte csupán 2 pálya és 3 futurisztikus járgány áll a rendelkezésünkre. A többitől kicsit később. A versenyeket igen sokszínűen bonyolíthatjuk le. Először is egyedüli játékos esetén futtatunk egy gyors versenyt (Quick Race), mely az éppen aktuális beállításokat veszi figyelembe. Aztán mehetünk egy szimpla verseny (Single Race), ahol az autó választása

munkán. A következő pont egy teljes bajnokság, mondhatni liga lejátszása lehet (League Race). Ezen a ponton belül további lehetőségeink akadnak. Maga a versengés pontozás alapján zajlik. Minden pálya után a három másik "lejtéstársunkkal" egyetemben szép arcképes listára kerülünk, ahol is a cél a győzelem. Amiért fontos az, hogy első legyünk, az a divizion-ok közötti továbblépés. Első szereplőnk alkalmával ugyanis csupán a

## EMBEREK VERSENYEZNEK AUTÓVAL, TEKNÓ ZENÉRE

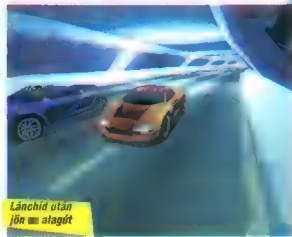


bár kifejezetten SZIMULÁTOR, vagyis magát a valódi vezetés élményét adja vissza, míg általában a többi játékok csak versenyjátékok, és a játéktérmi

egyszerűen annyira szépek nézett ki minden autó és környezet, hogy már akkor látni véltem a játék sikeres fogadtatását. Aztán most, hogy megérkezett

utón nekünk kell egy érdekes dolgot beállítanunk. A pályát választva ugyanis a körök száma mellett van egy igen érdekes opció, amit még bekapcsolhatunk (Catch up). Ez lehetővé teszi nekünk azt, hogy ha kicsit lassabban men-nénk (mint a sokévi át-lag), vagy túl sokszor men-nénk a falnak (és a gép versenyzői elhúzódnak), akkor igen humá-nusan lelassítanak és be-várnak minket. Am sajnos a fordítottja is igaz: amint tetemesebb előnyre teszünk szert, a gépi kar-akterek környezetlenül ott fognak lóholni a nyo-

harmadosztály színeiben versenghetünk, ami a már említett 3 autót és 2 pályát tartalmazza. Azonban amint első helyen végzünk, máris egy szinttel feljebb, vagyis a másodosztályba jutunk. Ott már 6 autó és összesen 4 pálya választ-ható. Ha ezt is sikerülne megnyerni, az első osztályban találhatjuk magunkat, melyben 9 gépjármű és 6 pálya között lehet szelektálni. A kézkönyv szerkesztő-je nagy viccesen nem írja le, hogy mi van akkor, ha itt is nyerünk, ám én azért mégiscsak kíváncsi voltam rá, s meg is néztem... Hát eléggé lehangoló volt az eredmény. Plusz 1 pálya és egy indulási jog a "Division 0" versenyben. Ez az alábbi takarja: egy addig még nem elérhető körpályán kell 10 körön keresztül verse-







nyezni a legerősebb autót ellen, s ez ösztönösen megmondva nem egy mesedélutáni feladati. Amint ezt a "nem egyszerű" tettet véghezvittük, megkapjuk cserébe a pályát, amin versenyeztünk, plusz az ellenfél autóját. Találomra azt lehetne róla mondani, hogy ötvözi a 3 addigi legjobb autót, ugyanis olyan gyors, mint a Kobra X3, és olyan jól kormányozható, mint az Avalon. Visszatérve az 1. játékos által játszható menüpon-

az első játékos egy ellenőrző ponton visszazárolás kezdődik, ekkor igen ügykeznie kell a második helyen haladónak. Ez az idő a pály vége felé egyre csökken, és az utolsó körben már csak 3 másodperc lehet a differencia. Ellenkező esetben vége a versenynek és az éppen első haladó lesz a nyertes. Miután visszamentünk a főmenübe, még egy fontosabb menüt vehetünk szemügyre, mégpedig a beállításokat (Options). Lehet választani nehézségi szinteket, versenyzők számát, és még a szokásos zene/irányító kalibrálások is elvégezhetjük. A menüről ennnyit, most pedig kezdjünk bele a játék felboncolásába.

### "...ÉS AKIK MÉG NEM"

A játék nagyszerűen, mondhatni művészién kezeli a fény/árnykeffekteket. Egyedül a Need for Speed 3. részében

városok, hiszen a pályák többsége lakott területeken játszódik. A kedvező az a pálya, ahol még az éteremben üldöztető vendégeket is pontosan meg tudunk számolni, ugyanis annyira pontos a grafika, hogy még az emberek alakjait is kivehetjük. Azt is mondhatnánk, hogy a Motorhead főmunka még is űfű az NFS3-at a maga módján, s akkor még nem is szoltam az igen kellemes sikerrelt zenéről. Jövőre illo stílusos gépzene meg a térben, mely pályánként teljesen más és más hangzású.

A játék komoly dilemmát okozott nekem végig a tesztelés alatt. Jól, hogy szép, még fényleg/fantaszikus az az 50 fps (képkocka per másodperc), amivel recsegésmentesen fut a játék, de valahogy végig egy fura érzés volt. Az ok, hogy a jövőben járunk, s ezért a játékban életszerűséget keresni vétek,

balra, aztán szépen lassan kibújok az útra, itt igenis hátramenetbe kell lenni az autót. Ez csak akkor okozna problémát, ha nem lenne ilyen időigényes. Hiszen 1. kicsúszás után már LEHETETLEN felhozni az autót a negyediknél jobb helyre (ami ligában az utolsó), vagyis nem lehet hibázni. Sokáig azt gondoltam magamban, hogy a NFS 3 sokkal szebb ennél. Aztán megváltozott a véleményem, mert az addig ásznak hírt NFS3 jócskán le van maradvaja a Motorhead mögött, hiszen így utólag megnézve a képanyasról rángat, és nagyon hülyén viselkednek az autók. Ami azonban mégis a kisebb százelektől a helyes színárnyalatok felől, az a kicsit túlerőltetett high-color-menü-design és "minélextrémabb-náljobb" feloldás. Kissé túl futurisztikus, s még az én gyomromnak is Persze kisebb hibák mindenhol előfordulhatnak, így

Pofás a látvány, nem?



Ime a jól kedvenc autók



Csodálatos fényhatások a háttérben

tokra, tudunk még alyat is játszani, mint az egyszerű idő elleni küzdelem (Time Attack), ahol is gépi ellenfél hiányában az óra lesz a legfőbb ellenfelünk. Ideális választás arra az esetre, ha például körrekordot szeretnénk dönteni. Az utolsó pont pedig egy szellemautó elleni küzdelem (Ghost Mode), ami annyit takar, hogy először a gép által irányított szellemautót kell legyőzni, majd az előző körben teljesített idő alapján saját szellemképetet. Térjünk rá a kétjátékos módra. Ehhez mindössze egy gép kell, ugyanis a képet kettéosztva a két irányító segítségével két ember egy-egy szellemkel meg egymással. Van az egyszerű verseny (Head 2 Head), amelyben csak az elsőseg a fét, míg a második ponton belül (Time Difference), már fókuszálhat az izzaglom. Ennél ugyanis, amint áthalad

láthattunk ilyen csodás árnykeffekteket, amikor is a nap, vagy a neon fények ráverődik az autóra. Itt külön-külön is kiemelt szerephez jutnak a fények, ugyanis majdnem minden városban este, illetve pirkadatokkor állunk rajthoz, tehát már minden lámpa fel van kapcsolva, mind az utcán, mind pedig az autókban, s ez azt hiszem nem egy rossz látvány. A Motorheadben igen nagy szerephez jutnak a zsufló

de hogy ne lehessen hibázni a játékban, az már egyszerűen siralmas. Itt most a ligátör gondolkod, ahol is sem lehetett hippo-hippo újrakezdeni egy, bl-ronított pályát, ott igenis számítottak a százezadmásodpercek is. Egyrészt, a barzasió az a fény, hogy ha bármilyen falnak nekimegyünk szembe, onnan az esetek többségében csak a tólatás használatával lehet kijönni. Nincs az, hogy nyitnom előre és egy kicsit

aki kifejezetten a jövőben játszódó arcade autoverseny szerete, az bátran teheti voksát a Motorhead-re.

Bádog Péter



Haha, bűnázik a sárja









[illegible]

van szó? A

orphan  
lak  
egyén  
éztben tartani  
egy  
kehe  
nem  
ha  
van  
minder  
viz alatt kell  
hol  
metro alatt  
egyzet  
A  
is meg  
kudatko  
a  
tulészen van a hang  
is az egyik kétfelvény polonit  
nék  
ez  
mosik  
a  
az erosen



**Az slagútból kiérve**



**Ekkora teremben  
van hely lavírozni**

is megadja, hogy van-e  
részleteiben az  
az, az  
összeadni. Persze ez nem azt  
a játékkal,  
k az én  
ez a

Péte

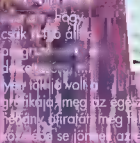
LATVANYOSS AG  
JATSEHATOS AG  
SEAVATOS AG  
SEBENEON

MAXIMALISAN KINAZZA A  
GRAFIKAROL AZT. AMIT LEHET  
TUL EGYHANGU TUD NEHA  
LENNI

84%



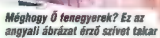
**T**íz műsorvezető, showman. 1971. április 30-án született Gyöngyösön. Szécsi Kiváncsi lakrészében élt a varázsló. Ötvenhatos Szécsapatakon magánlakásokban, balladés színházak, punk koncertek, vígjáték előadások helyén lépett fel. Budapestre költözött a Színházművészeti Főiskola és a Művelődési ház színházának miatt lemaradt. Gar Nagy Mária Színházban. A műsorvezetőként nem a mesterséges idegbe helyezett, hanem a színházban, a színházban, a színházban. A színházban, a színházban, a színházban.



**foglalkozása: fegyverek**

**MÁRTON CSABA**

sokat  
nem  
mint  
és, vissza  
nem a  
nem arra  
természetes  
valami, vagy ei  
ha jellekterembe mész, vagy az  
én esetemben egy  
egy  
ét controller

[illegible]







Bár sokan a Black  
yet - vetették a  
szerele a film  
a nem ké- de  
vára a tul s  
közé, rögzített  
lőtt azokon  
a fomenében. A  
játékok,  
irám az X a  
mivel ezzel  
dialunk is  
időnként  
extra erős leg  
egyél  
a malyek  
ezeket  
sobb itt a

## WILL SMITH RÉMÁLMAI



előt  
geni  
ugy  
bőlemban is  
szup  
b

antant helyszíneken az  
és - film - története a következő  
kín - mit arról mit  
mint - di - k és  
csak menekültek  
Tabblelo  
trások meg csak  
re hozták lét  
vezetel, amely  
Nos ennek a szervezethek

## MEN IN BLACK II



a ragjoi, es  
missziót kell  
az a és a film  
nem a filmből  
eladt válaszho  
női karakter  
semmi  
válaszholó, bár az  
nincs  
rés között

lamin  
fumi lehet  
melyeket mind a film  
melyek a filmben nem szere  
míg ből a  
lehet - itt a  
valamint ha nincs  
akkor ülni és  
éjük  
a e  
ezzel a  
és fe  
lések  
az

szóval  
ahol is a küldetések  
heltünk. Ez egyet  
leplelt, rendkívül szórakoztató  
Az előbb  
és le kell  
"ellenséges" illetve  
civil, további  
szintek mehetünk, és természet  
már nehezebb  
Mielőtt  
a küldetések részle  
az akció  
A ügyes  
nem  
részek mit keresnek egy  
komeranézések és a  
lehetetlen  
az  
mert  
vehetünk el tőlük  
váz  
gól a szókot, mivel az összes energi  
hogy nem fogom  
Ha nincs no

hát  
ek, csak  
a  
különbözik  
a  
mért a  
elmés és  
azt  
ezek  
egy német  
nem  
Nathlich, Szóda  
m  
különbözik  
en  
nyíltak mas-más  
A k  
is  
y egy ro  
nik előttem A omi  
nem mi  
nyes stílusú ábrázol  
animációk voltak, ezek  
rosszak  
páleg a  
bátran  
stílus  
az színv  
közeli  
a  
meg. M)  
Vere)



nye  
a  
ellenfelekre, valamint a  
rakas mo  
gáso mely a  
a  
eloldo  
szélesen állást is lehet menteni  
rintem nem a  
módon  
sikeresen veszünk  
fanc  
a  
sobb  
akkor a



### MEN IN BLACK

JÁTÉKUTÁSA  
JÁTÉKHATÓSA  
SZAVATÓSA  
EINELETON

1 JÁTÉKOS  
1 MENÜALAPOK  
MI TARTALMAZ EZEKET  
MANUALAT  
AZ JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE NEMZET  
GET FULGATÁRA VITTEK. NYILAN  
LEHET MENTENI

# 80%











27













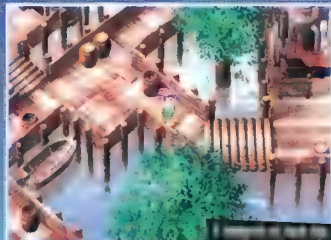


W...  
a...  
A...  
az...  
os...  
tehat...  
az első...  
a...  
a zold...

macsát...  
nem...  
gyik...  
kezdi...  
re...  
felt...  
meg...  
ahol...

egy...  
vagy...  
Most...  
an...  
b...  
evett...  
nem...  
le...  
az...

egy...  
vagy...  
Most...  
an...  
b...  
evett...  
nem...  
le...  
az...



Kíváncsi lennék, hogy ez a táporodott öreg éri el a felső könyvespolcra

amikor...  
a széles...  
3...  
és...  
zori...  
amire...  
am...  
csak...  
most...

# 3 (A KÖBÖN!)



Milyen lehet az élet egy ilyen fickónak, aki ilyen fejet hard a...

## TOMBI!

LENYÁNTÓSSÁG  
JÁTSZHATÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
EENEBON

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIALABEKK  
BUAL SHOCK  
EGYENLIS STYLUS  
KIEGÉSZÍTHETŐ  
CSALÉK: MIBAJA WAN  
SUKAT TÖRT

# 94%

Most...  
visszo...  
az...  
az...  
az...  
seg...











# MOSTANTÓL EZERREL TOMBOL AZ 576 KONZOL NYÁRI NYEREMÉNYJÁTÉKA!

Ha már betéve tudod az összevont szám minden betűjét, végigjátszottad az összes programodat, napallergiád van, tele a hócipőd a nyári gyakorlattal, vagy egyszerűen csak utálsz izzadni a napon, akkor játssz velünk! Szerkesztőségünkben halomban állnak azok a dolgok, melyeket egy kis szerencsével megnyerhetsz – nem is kell mást tenned, mint levélben, képes-, vagy levelezőlapon, faxon, esetleg e-mailben megküldened kérdéseinkre a megfejtést.

Nem kell kívágnod semmit – egyszerűen töltesd fel a kérdés számát, majd írd mellé a megfejtést. A játék során tetszőleges számú kérdésre válaszolhatsz! Figyuez, mert sok ám a cucc – valószínű, hogy Te is a szerencsések között leszel!

A megfejtéseket kérjük augusztus 30-ig adjátok postára!

**A LEGFONTOSABB!** a megfejtés(ek) mellé töltesd fel neved, pontos címed és GÉPTÍPUSOD!

**1-Melyik nem FOX INTERACTIVE játék a következők közül?**

- 1. DMC
- 2. THE NAME TRILOGY
- 3. MALLAR STREET
- 3. BOUTENOMBI DUT

Nyeremény: egy eredeti DMC játék

**2-Sorolj fel három olyan autós játékot, melyek valamelyik 576 Konzolban 90%-ot, vagy annál többet kaptak?**

Nyeremény: egy eredeti RALLY pók

**3-Melyik ország nyerte a '98-as foci VB-t?**

Nyeremény: 5 darab himzett 567 KByte-World Cup '98 pók.

**4-Hogyan hívják a Resident Evil 2 két főszereplőjét?**

Nyeremény: 3 darab Resident Evil 2 videokazetta.

**5-Milyen járművekkel versenyezhetünk a Road Rash 3D című játékban?**

Nyeremény: 10 darab Electronic Arts kulacs.

**6-Sorolj fel néhány nevet az 576 KONZOL játékesztői közül**

Nyeremény: Számban játék poszter.

**7-Melyek voltak azok a játékok (szám szerint 7 darab), melyek az eddig megjelent 576 Konzolokban a LEGNAGYOBB százalékat kapták?**

Nyeremény: 5 darab eredeti PlayStation játék

8-Ez végeredményben nem kérdés – augusztus végén régi és új előfizetőink között egy WORLD CUP '98 játékot (PlayStation, vagy N64 verziót, a nyertes géptípusától függően) sorsolunk ki, plusz tucatnyi csodálatos poszttert. Érdemes tehát még a nyáron előfizetni!





Er vagyok én, csak itt még nagyon kicsi vagyok. Remélem valahogy így készültetek el. A testők a poló miatt nem látszanak.

Könyvező szemmel, remegő kézzel és drámai hangulatban ülök a gép előtt. Most mindenki azt várja, hogy építőpánczra Csevegő szűlessen, meg majd hülyére röhögünk magunkat, de hát könyörgöm: olyan vagyok, mint a Dreher kulcsa a reklámban – páncsra nem megy! Meg aztán a levelelmés is magától beszél... na bírjétek, neki-ek, mint bolond lehet a mondóka, talán kibejűl belőle valami.

## GAZDAG EMBER, SOK CD-VEL

Hallo Martin!  
SÓRY bátya vagyok és konzol párti, van egy PlayStationom és egy SNES-em. Azt hiszem, hogy ki kell mondanom, hogy milyen jó lehetnek vannak természetesen PSX-re. Játékaim: Gran Turismo, Final Fantasy VII, F198, Moto Racer, Crash Bandicoot 2, Dark Forces, Formula 1, Time Commando, még pár demo. Kedvenceim: Gran Turismo (személytem robaltál rajt), és Final Fantasy VII, amely színtelen. Az újságod kapcsolataim az újság nagyon szép, jó és érdekes, csak két dolog hiányzik: egy demo CD meg egy TOP 10-et, amelyben a legjobb öt játékot soroljátok fel minden hónapban. Ja és még valami a "KÖDÖK"-be behatároltam: Gran Turismo II-t és Formula 1-ben 98 kódot. Azt én óvóvaltem az egész stúdió.

Üdvözlétek Sory Bátya.  
U.I. A PSX a legjobb.

Nó, Sory bátya, hiányérzeted ezúttal nem tudom pótolni. Gran Turismo kódot égen-félen sem tudtam szerezni – továbbra is csak az a megoldás, hogy szépen végigjárom az anyagot. Demo CD egyelőre azért nem lesz, mert akkor a lap árát meg kéne növelni, és a N64 tulajdonosok kapnának megkötöt. Ők maximum a visszapillantóra tudnák felakasztani a lemezt, mint ahogy azt poroszországi bank szolgált a "pentiumos skakok". Top 10 lehet, hogy lesz, de ha végigjárás az értékelés szakszerűl, össze tudsz állítani egy top-listát.



És itt a legkedvesebb barátom, a kék PSX. Előtte személyi vibrátornak, a Dual Shock irányító. Még három barátom van, a Gabi, a Paci és a Ceg.

## AZ ÖTLETGYÁROS

Tiszte! 576 Konzol!!  
Most olvastam éppen, hogy a nyári összevont számban lesz csavogó ezért elhatároztam, írok nektek. Nos az újság fantasztikus, ehhez csak gratulálni tudok, és örülök annak, hogy a nyári összevont számban nagyobb lesz a "TÖDÖK". Ezzel kapcsolatban levettem a kezem a téma alól. Le tudnátok közölni a Final Fantasy VII levetit? Vagy legalábbis a 10-es Dicső? Már szíves egy ponton túl nem bolygok vele. Visszatérve az újsághoz, nem lehetne a "HÍREK" alatt feloldozó voltátok? Egyelőre szívesen is jó lenne visszatérni a Hírnap Buzkára nyugodt, mert engem is kiborít az a NYO 500 ezer forint, amit meg kell, és sajnos egy több ilyen néz jón ki. Szívesen néha elg szorgoskodik vagytok

egy-egy játékhöz, gondoltam például a STAR WARS: MÖK című game-n. Lehet, hogy izétek és polnák különbség, de egy ilyen jó játékhöz 48%-ot adni elég kemény dolog. Ha az újság szívesen, és csak sikart kívánnak nektek a továbbbáboz.

U.I. Már nagyon várom a nyári összevont számot, jó is meg várni, nem lehetne az "AKTUÁLIS" rovat végére inni, hogy az újság következő száma kb. mikor jelenik meg?

Üdvözlétek! Logan újság Kéknyál Pál

Palikám, Te vagy az én emberem. Van már készen egy kb. 100 ezer kar-akért hosszúságú FF7 le-írásom (cirka 20 oldal), de ez csak a lényeg-re szorítkozik. Szerinted, ha ezt le-nyomom, milyen leveleket kapnék nektek...? Kedves család-om le-, és felme-nő ágait, születendő gyermekeket és azok gyermekeit (aké, egy kicsit belevalótam magam) is elát-kozik az olvasók. Talán majd egyszer, kiadunk egy FF7 különszámot, új, elbábol-ított. Mindig mondom magyagom: "Martin fi-om, ébren ne aludjál!" Most úgy nagyon elfelejttem, de a következőkkel foglalkozom az az, hogy mikor kerül TERVEZZÜK a megjelenést. A Híreket azért nem leszem fel oldala, mert egy másik olvasó meg azt kérte, hogy le-gyen három oldalas. Így legalább senkinek sincs ügye. Viszont egy harmadik meg a PSX-emér kért el, azt el is küldtem. Szóval azt már ne kérd. A kocsm megvann... A MÖK-ről a szívm szerinti én 10%-ot adtam volna, de "fentről" leszolok, hogy térjek már magamhoz. Amikor jászottam vele, majd-nem elvezett egy iránytűm. Házajárlom múlt, hogy halálom nem vágtam. Azóta is borogtatja a Csölyv a homlokomat. Édes pofa.



Ezek itt az aranytőzű "hamisítványok". Ma ezért tudok én már mindenkorán korábban minden játékról.

## MULDER ÜGYNÖK KÉTSZER CSENGET

Szerkesztő!  
Szeretnék írásokat küldözni az Expedícióra, a Newmann Hoos Ro-cingha, Gran Turismo, az Exhumace, és a Disturbance.  
Ja, egy pár kód nem ment például a Formula 1 '97-be meg a F198-ba. Szeretnék érdeklődni a Tomb Raider 3 után. Azt ol-vasom, hogy tervezik (de régebben olvastam). Itt az igaz akkor mikorra várható?  
Előre is kösz.  
Ünör: Ja nem fontos mindazok játékaikhoz kód.  
Szerkesztő! Richárd Gábor Pilisszentiván

Hellószók!!!  
Szeretnék kinek titlen egy szíveskedő: legyésztes érdeklődje-tek, hogy lesz-e Tomb Raider 3, és mikor jelenik meg. Ha lesz, jó-járk a nyári összevont kiadásba. Is és egy-két kód nem ment, úgy értem nem működik. Miretől kezdve az INDIKA, Tomb Raider 2-be, a F198-ba a Formula 1 '97-be.  
Szerkesztő! Nohhalfer bérón Pilisszentiván

Jesszusom, kinekzét magának a pilisszentiváni Tomb Raider maffia vagy és olyan, mint az X-Aktív? Eszel egy fogadás folyik, hogy kinek válaszolok előbb? Kicsit be is re-zellem, ezért berakom a TR3-at a Hírekkbe. De azt hogy érítik, hogy egy kód nem megy bele egy játékba? Fúik, azt a játékok drága pénzeket vehetnek, ne próbáljátok új-ra programozni meg nem működik? Arról saj-

na nem tehetek (nem én szülöm a kódokat), de, majd ha lesznek újabbok, leközölöm. Le-het, hogy Pilisszentivánban valaki kettős életet él...?

## POÉNHES NINTENDO

Kedves Martin és 576 Konzol!  
Éz a legjobb levelem, amit a Konzolnak írok mind edd.

dig a Klyte ut-velem (pedig van N64-em és SNES-em is), de teg-nap mikor kezente abból a májusi szá-m, nagyon megtetszett az újság, és hogyha az ígért új-tások is benne lesznek a következőkben, akkor biztos, hogy én is fogok írni. A nyári összevont számot úgy kell é érteni, hogy júlus és augusztus vagy esetleg még szeptember is egybe lesz? És ha igen, akkor a 675 Ft-os az az ár követé számbólak is megmarad? Szeretném káit, azt hiszem sokkal nehezebb, hogyha én is lesz neki lapozgatásom, akkor az ennéde csavogó má-riam két oldalas legyen és polnákban gyalog, de megis inkább az aktuális problémákkal foglalkozom az az, hogy ki-velők nek nincs leírása egy ezer ezer nég hárjót jónak. Ezeket egyelőre nem közzétekezték, csak nemelen is sem alapjának zsk-száma kap az olyan leveleket, mint Csölyv a Klyte-nál. Üdvözlétek! Glóck László

Azt gondoltam látod a címlap bal felső sar-kában (látod), hogy mit jelent a nyári összevont szá-m. A következő ára marad 576 Ft, legalábbis tervem szerint. De ha ad-dig ellyog a malacperselyemben gyűjtött pénz, akkor 776 Ft lesz. E sem hiszed, de a múltkor is kaptam egy anyázó levelet, hogy a miérten nem válaszolom egy korábbi íromá-nyra – a sróc a Donkey Kong Country-ra két kód, meg a Tekken 2-re. Már arra sem emlékszem, hogy valaha volt ilyen anyá-gek – néha szépenk aranyozzban szívesked. Egyébként sincs kódom hozzatok. A T2-ház mi a májnak kód? Az ötves húgok is vé-gigynomja már minden emberrel.



A kiadógnom, a már ötvenkorán végig nyitotta a Tekken 2-t. A képm már nem édes.

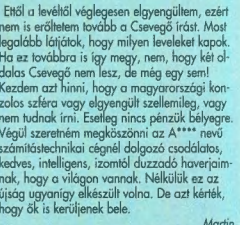
## SEGÍTSÉG, ELVESZTEM A FINAL FANTASY VII-BEN!

Szerkesztő! HINGENKINER!  
Különböz nem MARTIN! (nem nekem szócslós)  
No kérem szépen az a helyzet (tudom nem kiál. Nálam kezdési egy levelet, de apai hibák miatt elfelejtettem), hogy ha a kö-vetkező kiadásban lesz csavogó, akkor szeretnék a POLE POSIT-ON Bónus! [OM] vagy apukám, azt vagy jó külön-ben és meztudósom. Ha tudhatnátok a megfőben, kedves MARTIN, hogy mesélte el nekem, ha szíveskedő a FF7-ben a WHITEME-ve metástet, mert szed nem tudom. Lehet, hogy eszedbe bána szíveskedő a dolog, de nem vagyok. (Például az az ki Bone Village-ben. 2-3-as disc.) Nincs. Ma intod-szom nyomon a játéka, és nem lelem sehál eme értékes arcazt. Ez nagyon jó! Esze, ha megállítom, mert tudod, a nekik nem bizonyítójátok az EMERALD WEAPON. (Nem is kell hozzá.) A másik dolog, hogy kell az a metéris. Cosmo Ce-nyaroda senki nem akar cserebeletlen lelem metéris metáit-d, pedig szíveskedő mindet feléteke metáitból (szí mindem metáitból metáit) a metéris. (Feni az öreg labor-jában lehet.) Hát kélek kedves MARTIN MASTER! Segít nekem, köszönök káitok! (Hogyan) Nem vagyok helytelen, sőt egyenesen szívesen vagyok, de csak utóbban jehesz szócsló! A

másik dolog (az a "dolog" szí igen súdn hasznos), a vol magyará-tom nem szíveskedőit be-kompozit

valna nekem) a CD-Ré programozási kapcsolatos. A Tomb Raider Hien a Lion Travel igen csak megállítom Khonon vándorok a szí ptyálok. Ekkor meletik fel bany-nem a káitok a programozás min elvetel kapcsolatos. Sőt el-szalom a fejlesztő egy konvertáló, vagy hogy mondják stáb fel-mendit 1860 új visszamondom. Igen szeméi embertelen pályákat, és emny kapcsolót meg nem látom. Szóval lényeg sok körlelem kál elhaz. (Bárm, én néha olyan ideig vagyok, hogy Apólinál szoktam egy egy játékon. Leg-szívesebben odátöltem a készítői a gép elé – kezembem egy szamurgárát – és ráparanc-solnók, hogy olyan örökelet nélkül vigye már át azt-azt a részt. Ha nem megy, KINYIR-NAM.) 1/2 más gépészlettel egygy kódos WORMS party-ka kezelték. De az a, hogy az elvele darg konzol meg egy kódot használja leza. Persze 100 vagy már nem sok azt lehetnek hoz-zá-egye kódot, de kárden én csak a összevont számb lesz emny vagy ostoba kódot fogja a nyomdajelzőre a következő kódot ha-za-kon az a 675-es szám szerepel? Nem akartok elír mondani, hogy lehet nekem annyira kódot az újság, és úgy tejedődeli akkor a PC-s újság miért olyan és akkor ugyazom a másik újság is ve-sezem, tehát az vizsálatok ott is. De nekünk is károszoknak, le-velek posztotnak vagy tudom én odánál, és kvelek az újság. Kéte, szuper meg szép, nagy tartalom, és a fejlesztés szívesked, mint a nyáthetvele a PC's Klyte. (Rövidbe, de mennyirevél!) Össz most jönnék ki, hogy az így van mondja. A konzol az a következő, a Klyte meg az úgy nyáthetvele. Ráegye újság röhög veszik stáb. Most már értem, azt a díszit is is helygáztol a cseveit! (Nem hagyom ki, mert így legalább mindenkinek megjutja az ok-okozati összefüggé-seket) Hamarosan a Gran Turismo kapcsolataim, akkor szí-veit NEAN ELTEK INDIKA játéka. Holatt az 576 szócslós, posztotni új meztudom mondani, azt mondott, lezet. (Melyik eladó mondott? Kicsipatomi!) Ne ezért megmettem a káitól és otthon jött a pórfog és nem lezet jehéz! Mutasd par-zer díszgáztolnak a barátoztok. Jó, na mindegy, most már lelk-köletem is van. (Légy türelmetlen, mert lezet, hogy a GT2-höz jó lesz a Link kábel.) Ja, az újságod kap-csolatam meg annyit, ha sikerül vándorom (144n) beáramlom telefo-n Kerge Búrjót ki káitól andrázótól, akkor kérek nektek egy élve elmentet, metél hóllok, gyúkos mehetek, az azé mint! Tűd-tek, a Danubius-on! (Bocs haver, de ezt a mondatot nem értem. Milyen nyelven van?) Kérek, hogy meg-hallgatható, minden jóvágyomra a lezet, meg egy-két zombi a TR 296, vándor megállom! (Mért nem inkább Craine-r kíváncsi nekünk?) Csakny! RAINBOW Hódosk Pater

Étél a levelel véglegesen elgyengült, ezért nem is erőltetem tovább a Csevegő írást. Most legalább látjátok, hogy milyen leveleket kapok. Ha az továbbra is így megy, nem, hogy két ál-dalos Csevegő nem lesz, de meg egy sem! Kezdem azt hinni, hogy a magyarországi konzol-szféra vagy elgyengült szellemileg, vagy nem tudnak írni. Eszelünk jénünk pénzték bélyegre. Végül szeretném megköszönni az A\*\*\*\* nevű számítástechnikai cégnél dolgozó csodaszó-keves, intelligens, izomlózó dudázó haverjain-ka, hogy a világom vanom. Nekikül az az újság ugyancsak elkészült. De az kártek, hogy jók is kerüljenek bele.



Itt már ki az 576 Konzol (összevont kiadás) írásválta. A kizárólagos elvezet a küzdelem látható SquareSoft kulacs.



# LEL - TÁR

## BUBBLE BOBBLE

playstation



**T**ölünk nyugatabbra mostanában egy újfajta divat hódít: az ún. retro gaming, melynek keretében 8résű, 8 bites játékokat konvertálnak át az új generációs konzolokra. Nálunk mondjuk – érhétől október – jóval mérsékeltebb az igény az efféle játékokra, hiszen a legutóbbi árúlnak, hogy vigye lecsérték a C64-eseket! Amíg ők a PlayStation-re, nemhogy újra visszatérnek hozzánk – de azért bizonyára itt is akadnak olyanok, akik egy kis nosztalgiajárást várnak. Számukra ki-tűnő választás a Bubble Bobble, ami mindjárt egyszerre két valaha volt játéktípus szatírát tartalmazza: a címadó játékon kívül a CD-n rajta van a [folytatásnak tekintendő] Rainbow Islands is. Ifjabb olvasónk számára összefoglalóink akkor röviden, miről is van szó. A Bubble Bobbles egy kezdetleges grafikai, ám annál élvezetesebb platformjáték: egy kis zöld dinoszaurusz buborékokat kapkodhatunk, s ezekbe kell foglyul ejtenünk, majd kikapukasztunk a pályákon lézengő szörnyeket. 100 egy-re bonyolultabb pályán kell így az ellenteleket irtanunk, melyek persze egyre intenzívebben jönnek. A Rainbow Islands egy teljesen más játéktípus: egy kasszótartó irányíthatunk, aki szivárogyatokat tud kilőni, és azokon telmészni. A szivárogyatunk egyben a fegyverünk is: azokkal lehet lövöldözni, vagy ideiglenesen foglyul ejteni a számunkra veszélyes kulcsokat, madarokat és egybekeket. A grafika a Rainbow Islands-ban már lényegesen jobb, s a képernyő fellelő szírolozódik. A pályákat akkor teljesítjük, amikor felérünk a teljesre. Bizonyos mennyiségű pályát után a bejárható szigetek főnökeivel meg kell küzdenünk. A Rainbow Islands-nak melléssel egy grafikai fejlesztett verzióját is megtalálhatjuk a CD-n.

## INTERNATIONAL TRACK & FIELD

playstation



**B**ár az atlétikai versenyszámok nem igazán tartoznak a könnyen "megjétekosítható" sportok közé, mégis számtalan ilyen irányú próbálkozás láthatunk már a videojátékok történelmében. PlayStation-re az egyik leginkább figyelemre méltó darab a '96-ban megjelent International Track & Field, melyben 11 versenyszámban indulhatunk az első helyért. A név és nemzet kiválasztása után a következő sportágak jelennek meg: 100 m-es futás, diszkoszvetés, rúdugrás, gerelyhajítás, hármasugrás, kalapácsvetés, magasugrás, 110 m-es gátfutás, 100 m-es gyorsaság, súlylökés, fúvólugrás. Különböző elvezetés a játék, ha egy multi tag elosztó segítségével négyen játszunk egyszerre. A játék grafikája még mai szemmel is egészen pofos, például a stadionok kivételével mindig az aktuális játéktípus látható. A mozgások is nagyon szépek, különösképpen a klasszikus visszajátzószínpadokon, melyeken mindig a legérdekesebb szemszögből nézhetjük meg a teljesítményünket. Egy ilyen témájú játék esetében persze a legérdekesebb kérdés az irányítás. Sajnos a téren az International Track & Field maximálisan hagyományörző maradt: bármelyik versenyszámot is választjuk, az erőfeszítést a négyzet vagy a kör gomb körül tempójú nyomkodással kell növelnünk. Különböző koncentrációt legfeljebb a geryhajítás, illetve a diszkoszvetés szágúján a beállítások kíván – ezt az X gomb nyomva tartásával határozzuk meg. Ezt a játékot tehát inkább csak azoknak tudom ajánlani, akiknek az irányítójáról nem hiányzik az automata tűz.

Z

playstation



**A**mikor az ember a jobbnál jobb PlayStation játékok közül nem tudja eldönteni, melyiket vásárolja meg, nem egyszer a Z című játék dobogós nézzük meg, minden bizonnyal, és Command & Conquer úlsora fogunk gondolni, és félig-meddig igazunk is lesz. Ez is egy amolyan real time, háborús stratégiai játék, ahol felületről irányítjuk a csapatunkat, győrelmekkel megadunk, hogy miket termeljenek, és persze a bázisunkat kell megvédenünk. Hanem amikor belemeredünk az első küldetésbe, rá kell jönnünk, hogy ez a játék némileg más mint a többi. Hogy jobb-e, vagy rosszabb, ki-ké döntse el maga, de az tény, hogy itt más fajta stratégia lesz szükségünk. A Z-ben nem húzhatunk fel csak úgy bárhol egy gyárat, hanem csupán a megjelölést foglathatjuk el, és nem igen állíthatunk össze többeszközös egységeket, sokkal inkább kisebb csapatokkal kell operálnunk. Stratégiailag valójában többes játékosra hasonlít az egész: a terep fel van osztva tartományokra, és nekünk azokat kell elfoglalnunk. Először minél gyorsabban meg kell szerezni a semleges területeket, majd miután feltöltöttük a hodi termelésünket, lehet az ellenség ellen vonulni. A gyorsaságban van a hangsúly: átláthatatlan frontvonalak ki biztosítunk a hátrszógal, és egyre szorosabba kell húzni az ellenséget bázis körül a hunkat. Ennyi mindössze az egész, minek folytán az irányítás is elég egyszerű – talán túlságosan is. Érdekes, hogy nem csak a területeket, hanem az ellenséges jarműveket is el lehet foglalni. Ja és hogy kié háborúznak? Hát kérem bontok, amelyek napzenéveket viselnek, amelyek szavazatok, és amelyek a sikertel vesztik után szeretnek bulizni. Nem semmi beállításokat nézhetünk meg a főszereplésükkel, tehát érdemes a csatákat megnyerni.

## TURUK: DINOSAUR HUNTER

nintendo 64



**A**közelköz megfatazósáról vajon mi jut az eszetekbe? Minden idők egyik legjobb N64-es, első személyes perspektívájában játszható lövöldözés játék, melyben idegen dimenziókba lépve kell megvédeni a Földet. Nos, ez így akár a Quake is lehetne, ha azonban hozzátesszük, hogy a főtűs egy indián, és hogy azokban az idegen dimenziókban dinókat is kell gyilkolni, akkor csakis a Turuk-ról lehet szó – ezt mindenki tudja. Azt viszont talán már kevesebben tudják, hogy a játéknak két verziója is létezik: a megcenzúrozott német, és az eredeti angol. Örömmel jeleníthetünk, hogy jelen pillanatokban az 576 Shopban az utóbbi lehet megkapni, tehát igazi harcosokkal, igazi vértől folyik a harc. Megjűjű például az egyik barbot, mire az a nyaki ütőrethet kap, és későbbesve próbálja elszorítani a sugárból kispócolt vért. Sokkal brutálisabb az egész – bizonyos fajok talán meg is lehet érteni a németeket. Aműgy más ellenséges természetesen nincs a két változat között, tehát ugyanúgy az új mellett ultra-modern fegyverekkel vagyunk felszerelvek, és ugyanúgy őskori milőben, dűzsgelben és barlangokban zajlik az akció. Campaigner, az idegen hordak vezérének felkutatásához nyolc világot kell bejárunk, melyek között dimenziós kapukon keresztül közlekedhetünk. Mindegyik kapuzat három kulcsdarab tartozik, ezek megtalálása tehát az elődleges feladatunk. Természetesen vannak ellenlégűek is: például egy kermes T-Rex-et és egy gigantikus imadkozót sáskát lehet tesztöközöl megcsodálni. Ahí esettel meg nem találkoztunk ezzel a kűnő játékkal, sürgősen szerezz be, hiszen hamarosan már a második részével lehet nyomolni.

75%



62%



73%



95%





Fogy. ár Akciós ár

Fogy. ár Akciós ár

Fogy. ár Akciós ár

## GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7990.-
ONSLAUGHT	6990.-
OUTLINERS	5990.-
SOCKET	7990.-

## PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	5990.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	9990.-
BOOGEMAN	7990.-
BLURIE & SQUEAK	5990.-
CASTLEVANIA	7990.-
CHSTER CHEETAH	5990.-
DRAGON'S REVENGE	7990.-
DYNAMITE HEADY	9990.-
ECCO THE DOUPHIN	7990.-
ECCO THE DOUPHIN 2	7990.-
EX HUNTS	6990.-
FIFA 98	13990.-
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-
LAND STALKER	8990.-
LIGHT CRUSADER	6990.-
LOON KONG	9990.-
MORTAL KOMBAT 2	7990.-
MORTAL KOMBAT 3	9990.-
NBA JAM TE	9990.-
NBA LIVE 97	9990.-
NHL 97	6990.-
OTTIFANTS	8990.-
PSYCHO PINBALL	7990.-
REAL MONSTERS	7990.-
BLUBBY MONSTER CLIP 1995	7990.-
SAILORS 2	11990.-
SONIC 3D	9990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.- 9990.-
STAR TRIP DEEP SPACE NINE	12990.- 7990.-
STREET OF RAGE II	9990.-
THE TERNERA	8990.-
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-
TOY STORY	9990.-
VECTORMAN	9990.-
WORKS	7990.-
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-

## AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BEST OF THE BEST C.K.	6990.-
CRAZY CHASE	5990.-
D FORCE	5990.-
DOUBLE DRAGON V	9990.-
F ZERO	5990.-
FIRE POWER 2000	5990.-
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-
HOLE IN 1 GOLF	5990.-
KENDO RAGE	5990.-
PHALANX	5990.-
PUSH OVER	3590.-
UNTOUCHABLES	5990.-
X KALIBER 2097	8990.-

## PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11990.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	9990.-
BIG SKY TROOPER	11990.- 7990.-
BOOGEMAN	12990.-
DONKEY KONG COUNTRY 14990.-	
FIFA 98	14990.-
KIRBY FUNPACK	14990.-
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-
PILOT WINGS	6990.-
PRIMAL RAGE	9990.-
REAL MONSTERS	9990.-
REVOLUTION X	12990.- 9990.-
SAILORS	11990.-
SUPER MARIO WORLD	9990.-
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL	14990.-
SUPER TENNIS	6990.-
TETRIS ATTACK	6990.-
TIMON & PUMBA	9990.-
WEAPONLOAD	12990.- 9990.-

## GAME BOY POCKET (7 SZIN)

CARTRIDGE-OK	
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ANIMASCAS	6990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBERIX	7990.-
BADMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	6990.-
BUS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
CHASE HI	6990.-
CONTRA ARMY WARS	6990.-
DARTY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DEMONS OF THE MIBANCE	6990.-
DESERT STORM	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND	7990.-
DONKEY KONG LAND 2	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-
FANTASTICS	6990.-
GREMLINS 2	6990.-
HERCULES	9990.-
HOLME ALONE 2	7990.-
HUNCHBACK OF NOTREDAME	6990.-
INDIANA JONES LAST CRUSADE	7990.-
INDIANA JONES LAST CRUSADE	7990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK 2	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KIRBY'S PINBALL LAND	5990.-
LOON KONG	6990.-
LITTLE NERVAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
LUCY LINE	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MOCKEY MOUSE DANGEROUS	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT 3	7990.-
NIGEL MANGEL	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POCK	7990.-

PINBALL RAGE	6990.-
RETURN OF THE JET	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
ROCKO VS TERMINATOR	6990.-
SAILORS 2	7990.-
SAILORS NIGHTMARE	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPODEMAN JIMEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	5990.-
SUPERMARIO LAND	6990.-
SUPERMARIO LAND 2	7990.-
TALESPIR	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TAZZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TINY TOONS BASS BIG	7990.-
TINY TOONS MCNALLY	7990.-
TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-
TRUE LIES	6990.-
WARD LAND	6990.-
WARDLAND II	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WHO TRAINED ROGER RABBIT	7990.-
WORKAS	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

## GAME GEAR

Fogy. ár Akciós ár

MEGA MAN	7990.- 4990.-
WIZARD PINBALL	8990.- 4990.-
WWF RAW	5990.- 3990.-

## ÚJGENERÁCIÓS KONZOL

NINTENDO 64+1 CONTROL PAD	HVI
SONY PSX+1 CONTROL PAD+DEMO CD	HVI

## VIZSZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszonzeladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX és N64** játékokat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonzeladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Ártisztánként és további információkért hívja a **35-90-576-os** telefonszámunkat.

## FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért.  
Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címen: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ **576** AZ, A **ocean** A **MICRO PROSE** ÉS

AZ **INFOGRADES** HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

## MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

## Kedvezményes előfizetési díj:

## 576 Konzol

negyed évre	1600.-
fél évre	3000.-
egy évre	5760.-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószáma:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Aktív árúkat csak az az újságban lehet megvásárolni, amely a címlapon a 576 logót tartalmazza.

576



# 576 KBYTE SHOP

## A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:  
**1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

TELEFONSZÁMUNK :

**35-90-576**

**576 KBYTE**

**A PÓLUSBAN IS!**

Pólus Center, Center Court 237  
 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

